

INCLUS! UN MAGAZINE INTERACTIF SUR CD-ROM
PREVIEWS, TESTS, REPORTAGES, 20 MINUTES DE VIDÉO EXCLUSIVE
+ SAUVEGARDES | ASTUCES | ÉDITEURS DE VIES INFINIES | PATCHES 3Dfx | SHAREWARES | ADD-ONS....
PC SOLUCES
Configuration minimum :
• PC Multimédia (Pentium 133)
• Windows 95 ou 98
PC
MENSUEL
NOUVELLE
FORMULE
SOLUCES
3 MAGAZINES EN 1
WWW.PC SOLUCES.COM
★ DOSSIER
METTEZ VOTRE PC À JOUR
★ REPORTAGE
LUCASARTS
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE
ROGUE SQUADRON
STAR WARS, LE MYTHE ET SA MAGIE
★ PREVIEWS
FIFA 99
HALF-LIFE
L'EXODE D'ABE
POPULOUS 3
★ TESTS
AGE OF EMPIRES EXPANSION
ANNO 1602
GRIM FANDANGO
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
★
TONIC TROUBLE
ED, ROI DE LA PLATE-FORME
L 9506 - 20 - 39,00 F
20
NOVEMBRE

PC SOLUCES novembre





TÉL. DES ÉDITEURS

7th Level (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Acclaim 08 36 68 24 68
Activision 08 36 68 17 71
Blizzard 01 48 18 50 00
Blue Byte (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Cendant 0146 01 46 00
Cryo 01 44 65 25 65
Eidos 08 36 68 19 22
Grolier 01 55 45 45 00
GT Interactive 08 36 68 14 11
Interplay 01 53 83 17 39
Infogrames 04 72 65 50 00
Lucas Arts (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Microprose 01 40 5 00 72
Microsoft 01 69 86 46 46
Mindscape 08 36 68 18 11
New World Computing (Ubi Soft) 01 48 18 50 00
Psygnosis 01 44 40 71 99
Ubi Soft 01 48 18 50 00
Take 2 01 44 88 69 00

TÉL. DES CONSTRUCTEURS

Creative Labs 01 39 20 86 00
Diamond Multimedia 01 55 38 16 00
Epson France 01 40 87 38 18
Guillemot 02 99 08 90 88
Intel 01 45 71 71 01
Matrox 01 45 60 62 08

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET :
http://www.pcsoluces.com

— CONSULTEZ LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUES.
— COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS.
— ABONNEZ-VOUS ON-LINE.
— LES DERNIÈRES NEWS DES JEUX VIDÉO.
— TOUS LES SITES DES ÉDITEURS.
— ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION.

(((ÉDITO)))

Y A PAS QUE LES JEUX VIDÉO DANS LA VIE...
...'Y A AUSSI LES FILLES, LE FRIC ET LA LECTURE !

Les filles, en ce moment, on en reçoit plein à la rédaction. Des maquettistes, des scanneuristes, des filles qui passent devant notre bureau, jettent un coup d'œil furtif... et s'enfuient en courant. Et les habituelles attachées de presse. Celles-là, on les adore. Je te rappelle, sans faute ; je t'envoie le communiqué de presse, sans faute ; je te maile le dossier de presse. Sans faute. Et parfois, elles le font, elles envoient le mail. Au format Word 97, bien sûr, un format illisible pour des gens qui ne sont pas à ce format à la c... Donc, pour ne pas collaborer à la maîtrise du monde par Microsoft, je leur conseille de lire le livre «Le hold-up planétaire ou la face cachée de Microsoft» de Di Cosmo. On connaissait pas mal de choses y figurant mais ce bouquin a le mérite de **METTRE À PLAT** la politique à long terme de cet éditeur.

Y a le fric, aussi. Tiens, ça tombe bien, on rentre en Bourse ; si, si, notre société, Cyber Press Publishing, entre en **BOURSE**. Alors, s'il vous prenait l'envie éventuelle d'acheter des actions, surtout n'utilisez pas MS Money, le logiciel le plus mal foutu de la planète : on tombe jamais sur les bons chiffres à la fin du mois. J'ose à peine imaginer ce qu'il fait de la gestion d'actions. Au lieu de cela, achetez plutôt le livre de Di Cosmo qui met un peu les choses au point sur la fiabilité et la qualité de la programmation de cet éditeur.

Et puis, y a la lecture. Alors, le bouquin du mois, on vous en parle dans la rubrique «Bouquins», c'est celui de Di Cosmo, «Le hold-up planétaire». Ça parle de tout : la volonté de s'emparer d'Internet, les procès, les journaleux et leur tendance à **FERMER LEUR** GUEULE quand il le faut, le rachat systématique d'entreprises de pointe, le mariage non-dit avec Intel, la propension qu'ont les logiciels Microsoft à grossir en fonction des versions, la façon de faire la nique à Netscape, les dix millions de lignes de code de Windows 95, les cadeaux empoisonnés de Microsoft à des associations ou des écoles... Tout. C'est indispensable pour savoir à quelle sauce nous serons mangés. Ah oui, **on sera mangé**, vous ne le saviez pas ?

Alors, lisez Di Cosmo...

((Léo de Urlevan

(((SOMMAIRE)))

SOMMAIRE DU CD-ROM	4
BLOC-NOTES	6
NEWS	8
INTERNET	18
MISES À JOUR	19
MULTIMÉDIA	20
LIVRES	21
DOSSIER : «QUELLE CONFIG...»	22
REPORTAGE : LUCASARTS	26
(((((EN DÉVELOPPEMENT	34
(((((LES PREVIEWS	44
(((((SUR VOS ÉCRANS	64
RUBRIQUE ADD-ONS	92
RUBRIQUE JEUX «BUDGET»	94
RUBRIQUE SHOPPING	96
CRASH TEST : MAXI GAMER PHŒNIX	98

INDEX DES AVANT-PREMIÈRES ET EN DÉVELOPPEMENT

Apache-Havoc	59
Arcanes	59
Drakan	34
Fifa 99	44
Glover	62
Guerilla	55
Half-Life	48
Myth 2	58
NBA 99	62
Oddworld : L'exode d'Abe	56
Populous 3	50
Realms	52
Rival	52
Saga	54
Sanitarium	60
Tomb Raider III	46
Tonic Trouble	38
Wargasm	58

INDEX DES TESTS

Actua Tennis (52 %)	85
Anno 1602 (88 %)	70
Cæsar 3 (68 %)	85
Chevaliers et Camelots (70 %)	90
Deer Stalker (5 %)	86
F22 Total Air War (90 %)	86
Fighter Pilot (15 %)	88
Grim Fandango (93 %)	76
KKND 2 (79 %)	86
Le 5e Élément (60 %)	87
Links LS (89 %)	84
Lode Runner 2 (14 %)	88
Mig 29 / F16 (69 %)	88
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (93 %)	64
NHL 99 (88 %)	84
Newman Haas Racing (31 %)	86
ODT (60 %)	90
Rage of Mages (68 %)	90
Rainbow Six (85 %)	82
Ring (45 %)	90
V2000 (40 %)	87



Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 8 000 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc.
92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 44
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directrice commerciale : Isabelle Weill
Responsable des ventes, réassorts et modifications : Claude Jacquier - Tél 01 41 06 44 40
Service abonnements : Christophe Basset - Tél : 01 41 06 44 46
Commandes anciens numéros : Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44
Publicité : Isabelle Weill - Tél : 01 41 06 44 45 et Jocelyne Martignoni - Tél : 01 41 06 44 63
Photogravure : PPO (PANTIN)
Imprimerie : SNIL (FLEURINES)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28
En Belgique : Soumillon Promotion - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassorts pour les autres pays, nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Ce numéro est accompagné d'un supplément gratuit de 84 pages et d'un cédérom posé sur la une de couverture qui ne peuvent être vendus.

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*
WWW.PCSOLUCES.COM

Cyber Press Publishing édite également : PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64 - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE

(*) 3615 : 1,29 F/mn
36 68 : 2,23 F/mn

Directeur de la publication : Marc ANDERSEN (andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 76997
N° ISSN : 1269-2921
Illustration de couverture : Tonic Trouble © Ubi Soft

Directeur de la rédaction : Claude Lucas (Claudlucas@aol.com)
Directeur Multimédia : Daniel Lauro (Danbiss@aol.com)
Assistant Multimédia : Julien Minier (julien97@aol.com)
Chef de rubrique : Michel Desangles (mkdf@club-internet.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Xavier Allard (LDU@club-internet.fr)
Sharewares : Christophe Lemonnier (ariochld@aol.com)
Directeurs artistiques : Eric Beauzel & Olivier Revenu
Maquettiste : Vanessa «V W» Wajeman
Secrétariat général de Rédaction : François Gabert & Isabelle Derveaux (derveaux@aol.com)
1ère Secrétaire de rédaction : Catherine Montagnon
Secrétaires de rédaction : Richard El Mestiri, Groucho Ponderosa, Agnès Sempéré
Responsable télématique : Alain Milly (AlainMilly@aol.com)
Ont collaboré à ce numéro : Jean-François Molas, Rodolphe Donain, Yann Lebecque, Luis de Oliveira, Christophe Lemonnier, François Baldjian
Illustrations : Joaquim Antunes Morgado & Yacine

Prochain Numéro le 27 novembre

Comment

Décidément, vous en avez de la chance, le CD du PC Soluces 20 est rempli de bonnes choses p votr des sauvegardes, des éditeurs de niveaux, des sharewares, des drivers. Et enfin, le meilleur r la

L'interface

Une fois que vous aurez réussi à lancer l'interface (ça ne devrait pas poser trop de problèmes si vous avez un PC estampillé PC Soluces), vous arriverez à un formidable menu interactif, dont nous gardons jalousement le secret. Pour ce qui est de l'utilisation, c'est archi simple : il suffit de cliquer sur ce qui vous intéresse pour accéder au menu correspondant. Chaque fenêtre correspond à l'une des rubriques du CD de PC Soluces qui, elle-même, renferme tous les éléments de cette rubrique. Il suffit donc de déplacer le curseur du mulot sur la fenêtre désirée, puis de cliquer.



Vous pourrez ainsi visiter les rubriques «Sur vos écrans» avec les tests de Grim Fandango, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, ou la preview de Sanitarium. Tout cela étant bien entendu au format vidéo plein écran. Je vous assure que c'est du boulot de faire ça tous les mois, mais ma foi, si cela peut vous servir à vous faire une idée plus juste ne serait-ce que d'un seul jeu, notre mission est accomplie !

Vous pourrez également trouver la fameuse rubrique «Démos» que le monde entier nous envie avec, ce mois-ci, les exclus de Tonic Trouble, Rival Realms, et un circuit inédit pour Grand Prix Legends.

Du côté des fichiers, vous pourrez trouver des patches et mises à jour pour Conflict Freespace, Motocross Madness et Unreal, des sauvegardes et mises à jour pour vos jeux préférés. Pour les sharewares, nous avons à vous proposer des utilitaires d'images, de gestion système, anti-virus et même de triche !

Pour utiliser ces éléments, vous devrez accéder au second menu : cette nouvelle interface graphique vous permet d'être renseigné le mieux possible sur ce qui vous attend : la liste des éléments disponibles (c'est tout de même mieux de savoir ce qu'on installe...), un descriptif détaillé et une photo de l'objet en question. Pour installer, cliquez sur... **«Installer»**, bravo.

Pour sortir de l'interface de PC Soluces, cliquez sur **«Sortie»** ; sinon, **«Sommaire»** vous fait revenir au sommaire du CD... Voilà, rien de bien sorcier, je vous l'avais dit. Tout a été fait pour vous simplifier la vie à l'extrême. On sait que certains d'entre vous connaissent parfois quelques faiblesses au niveau des neurones, alors on s'occupe de vous !

Les vidéos

Comme on est en plein dans l'ère du multimédia et dans «l'ère du temps», on vous propose sur le CD, les vidéos plein écran des meilleurs tests et previews du canard papier. Rien que pour vous ce mois-ci :

- **Anno 1602**
- **Fifa 99**
- **Grim Fandango**
- **KKND 2**
- **Links LS**
- **LucasArts** (reportage)
- **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**
- **Oddworld L'exode d'Abe**
- **Populous 3**
- **Rainbow six**
- **Sanitarium**
- **Tomb Raider III**

Les démos jouables

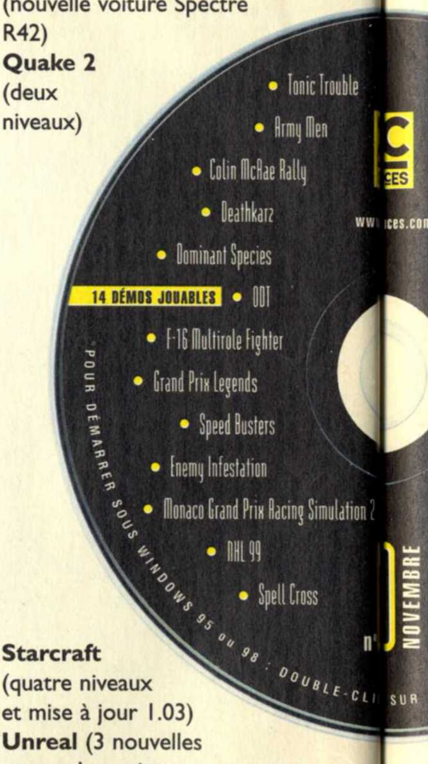
Après une bonne vidéo, on se dit qu'on jouerait bien un petit peu, mais à quoi ? Eh bien, je vous le donne Emile, aux démos de PC Soluces. Elles sont là pour que vous vous fassiez une idée bien précise de ce qui va vous faire prendre un crédit sur deux mois :

- **Grand Prix Legends** (circuit inédit) exclusif
- **Rival Realms** exclusif
- **Tonic Trouble** exclusif
- **Army Men**
- **Colin McRae Rally**
- **Deathkarz**
- **Dominant Species**
- **Enemy Infestation**
- **F-16 Multirole Fighter.**
- **Monaco Grand Prix Racing Simulation 2**
- **NHL 99**
- **Speed Busters**
- **Spell Cross**

Les fichiers

Ce n'est pas tout de donner envie avec toutes les vidéos et démos du CD : une fois que vous vous êtes laissé tenter par quelques jeux, il est bien de pouvoir les terminer, les prolonger, bref en tirer un max. Eh bien, cette rubrique est spécialement prévue pour tout ça. Vous trouverez de nouveaux scénarios, des mises à jour, de nouveaux circuits et plug-ins, et même des sauvegardes au cas où vous peineriez un brin.

- **Age of Empires** (cinq scénarios)
- **Conflict Freespace** (mise à jour 1.04)
- **Motocross Madness** (vingt-trois circuits et plug-in Canyon)
- **Need for Speed 3** (nouvelle voiture Spectre R42)
- **Quake 2** (deux niveaux)



- **Starcraft** (quatre niveaux et mise à jour 1.03)
- **Unreal** (3 nouvelles armes, deux niveaux et mise à jour 2.17)
- **Wing Commander Secret Ops** (deux épisodes)
- **X-Files The Game** (sauvegardes)

Les sharewares

Ces «petits» programmes sont souvent d'une utilité remarquable et, d'ailleurs, remarquée. Trop peu souvent rétribués, les auteurs de sharewares continuent néanmoins à produire des logiciels de qualité. C'est tant mieux pour nous, et surtout pour vous !

- **Anti Gen v1.0** (utilitaire/anti-virus)
- **Bricks '2000** (jeu d'action)
- **Bubble Puzzle** '97 v1.3a (jeu d'action)
- **Cheat 32 v2.0** (utilitaire/triche)
- **Credit v1.0** (utilitaire/gestion)
- **Ez-Pix v1.0** (utilitaire/image)



t ça marche

s p votre PC dont vous, humain, allez pouvoir profiter : des démos jouables exclusives, des patches, ur r la fin : les vidéos de PC Soluces, vous présentant les meilleurs jeux en tests et en previews.

- **Easy Clean** (utilitaire/système)
- **Fiber Anti virus For Windows 95** (utilitaire/anti-virus)



- **Light Vision v1.01** (utilitaire/image)
- **Modem Monitir Graph v1.0** (utilitaire/modem)
- **Pact Profile Copy 98** (utilitaire/système)
- **Reg Snap v2.0.361** (utilitaire/système)
- **Screen Capture v1.47** (utilitaire/image)
- **Scroll It v1.1** (utilitaire/système)
- **Xara Webstyle** (utilitaire/image)

Au moindre problème

sur le CD-ROM...
Appelez la hot-line
de PC Soluces au

01 41 06 59 97
(numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi
et de 10 h à 18 h le samedi.

Configuration minimale

- Windows 95 ou 98
- Pentium 133 MHz
- Carte graphique 1 Mo de RAM certifiée DirectX
- Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX
- 16 Mo de RAM
- Lecteur CD 2X

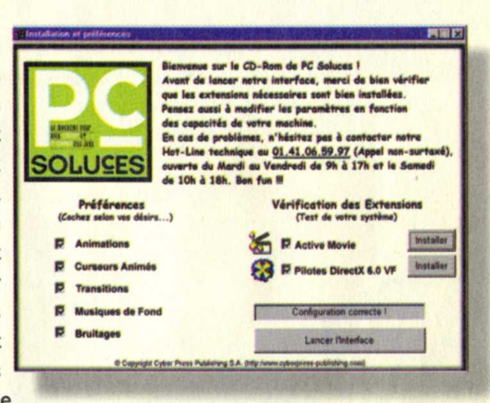
Configuration recommandée

- Windows 95 ou 98
- Pentium II
- Carte graphique PCI ou AGP 2 Mo de RAM certifiée DirectX
- Carte sonore compatible Sound Blaster certifiée DirectX
- 32 Mo de RAM
- Lecteur CD 12X

Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Sous Windows, insérez le CD-ROM dans le lecteur de CD. Mettez un ou deux coups de manivelle. Si votre PC est moderne, il n'y aura pas de trou dans la façade pour la manivelle. Dans ce cas, sur le bureau, double cliquez sur l'icône «Poste de travail» , puis double-cliquez à nouveau sur l'icône du lecteur de CD-Rom. Ensuite, double-cliquez sur «**PC Soluces n°20.exe**», l'interface démarrera.

Une fois la fenêtre affichée, vous pourrez personnaliser l'interface selon votre goût. Il vous suffit de cocher les cases qui vous intéressent (animations, curseurs animés, transitions...). Si vous remarquez que l'interface est un peu lente sur votre PC, n'hésitez pas à enlever quelques options (décochez en premier lieu «curseurs animés». Ces paramètres seront stockés sur votre disque dur (1 Ko seulement, ne vous inquiétez pas).Dans la partie droite de la fenêtre, vous verrez si vous disposez des extensions nécessaires au bon fonctionnement de l'interface. Si les deux options sont cochées, la mention «Configuration correcte» apparaît et vous pouvez lancer l'interface. Dans le cas contraire, il vous faut installer les composants manquants. Cliquez sur le bouton «**Installer**» de l'extension manquante. Redémarrez ensuite le PC pour pouvoir relancer l'interface.



Comment naviguer dans l'interface ?

Si vous voulez quitter l'interface, appuyez sur la touche «**Esc**» ou «**Echap**» de votre clavier, sauf si vous êtes dans une vidéo.

Pour quitter une vidéo, cliquez sur l'un des bords de l'écran avec votre souris (ce n'est pas facile, parce que le pointeur n'apparaît pas, mais on n'a pas fait des vidéos pour que vous partiez avant la fin !).

Dans le répertoire «autre», caché au sein du répertoire «redist», à la racine du CD-ROM, vous trouverez le logiciel de compression/décompression hyper utile baptisé Winzip. N'hésitez pas à l'installer, si ce n'est déjà fait.

Certains lecteurs nous ont contactés à propos de problèmes rencontrés avec notre fenêtre d'installation. En fait, il s'avère que cela concerne les possesseurs de certaines cartes vidéo spécifiques. Actuellement, nous sommes en train de chercher une solution simple et efficace. Malheureusement, ce n'est pas encore pour ce numéro. Néanmoins, pour pouvoir lancer l'interface, sachez qu'il suffit d'appuyer 7 fois sur la Flèche «**BAS**» (Curseur) et d'appuyer sur «**Entrée**».
Nous sommes vraiment désolés pour les personnes concernées et nous faisons notre maximum pour résoudre ce problème le plus rapidement possible.
Si vous avez un quelconque problème, n'hésitez pas à nous envoyer par e-mail (aidecyber@aol.com) une capture de votre écran où apparaît le problème. Cela nous permettra d'avancer plus rapidement. Sous Windows, pour capturer un écran, il suffit d'appuyer sur la touche «**Impr écran Syst**». L'image est alors stockée dans le presse-papier. Il suffit alors de lancer un utilitaire graphique, tel que Paint, et de coller («**CTRL + V**») dans une nouvelle image.
Merci de votre compréhension.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

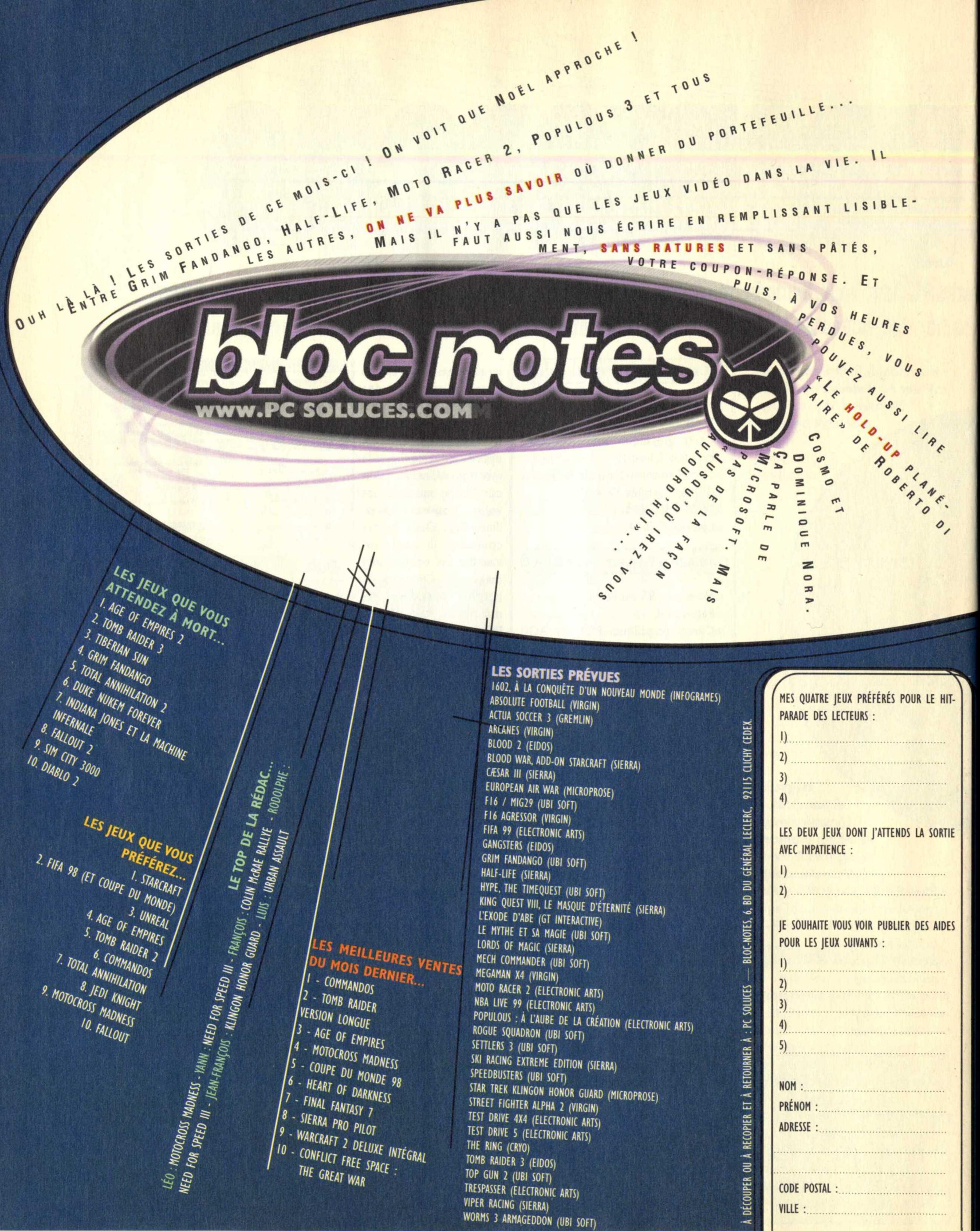
À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou vos enfants.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

* Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
* Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
* Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
* Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
* En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.





Ouh là là ! Les sorties de ce mois-ci ! On voit que Noël approche ! Entre Grim Fandango, Half-Life, Moto Racer 2, Populous 3 et tous les autres, **on ne va plus savoir** où donner du portefeuille... Mais il n'y a pas que les jeux vidéo dans la vie. Il faut aussi nous écrire en remplissant lisiblement, **sans ratures** et sans pâtés, votre coupon-réponse. Et puis, à vos heures perdues, vous pouvez aussi lire « Le **Hold-up** planétaire » de Roberto Di Cosmo et Dominique Nora. Ça parle de Microsoft. Mais « pas de la façon dont vous l'entendez jusqu'à aujourd'hui »...

bloc notes

WWW.PC SOLUCES.COM

Les jeux que vous attendez à mort...

1. Age of Empires 2
2. Tomb Raider 3
3. Tiberian Sun
4. Grim Fandango
5. Total Annihilation 2
6. Duke Nukem Forever
7. Indiana Jones et la machine infernale
8. Fallout 2
9. Sim City 3000
10. Diablo 2

Les jeux que vous préférez...

1. Starcraft
2. FIFA 98 (et Coupe du Monde)
3. Unreal
4. Age of Empires
5. Tomb Raider 2
6. Commandos
7. Total Annihilation
8. Jedi Knight
9. Motocross Madness
10. Fallout

Le top de la rédac...

Léo : Motocross Madness - Yann : Need for Speed III - François : Colin McRae Rallye - Rodolphe : Need for Speed III - Jean-François : Klingon Honor Guard - Luis : Urban Assault

Les meilleures ventes du mois dernier...

1 - Commandos
2 - Tomb Raider version longue
3 - Age of Empires
4 - Motocross Madness
5 - Coupe du Monde 98
6 - Heart of Darkness
7 - Final Fantasy 7
8 - Sierra Pro Pilot
9 - Warcraft 2 Deluxe intégral
10 - Conflict Free Space : The Great War

Les sorties prévues

1602, à la conquête d'un nouveau monde (Infogrames)
Absolute Football (Virgin)
Actua Soccer 3 (Gremlin)
Arcanes (Virgin)
Blood 2 (Eidos)
Blood War, add-on Starcraft (Sierra)
Cæsar III (Sierra)
European Air War (Microprose)
F16 / MIG29 (Ubi Soft)
F16 Agressor (Virgin)
FIFA 99 (Electronic Arts)
Gangsters (Eidos)
Grim Fandango (Ubi Soft)
Half-Life (Sierra)
Hype, The Timequest (Ubi Soft)
King Quest VIII, le masque d'éternité (Sierra)
L'exode d'Abe (GT Interactive)
Le mythe et sa magie (Ubi Soft)
Lords of Magic (Sierra)
Mech Commander (Ubi Soft)
Megaman X4 (Virgin)
Moto Racer 2 (Electronic Arts)
NBA Live 99 (Electronic Arts)
Populous : à l'aube de la création (Electronic Arts)
Rogue Squadron (Ubi Soft)
Settlers 3 (Ubi Soft)
Ski Racing Extreme Edition (Sierra)
Speedbusters (Ubi Soft)
Star Trek Klingon Honor Guard (Microprose)
Street Fighter Alpha 2 (Virgin)
Test Drive 4x4 (Electronic Arts)
Test Drive 5 (Electronic Arts)
The Ring (Cryo)
Tomb Raider 3 (Eidos)
Top Gun 2 (Ubi Soft)
Trespasser (Electronic Arts)
Viper Racing (Sierra)
Worms 3 Armageddon (Ubi Soft)

À découper ou à recopier et à retourner à : PC Soluces — Bloc-Notes, 6, bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex.

Mes quatre jeux préférés pour le hit-parade des lecteurs :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....

Les deux jeux dont j'attends la sortie avec impatience :

1) ....
2) ....

Je souhaite vous voir publier des aides pour les jeux suivants :

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Nom : ....
Prénom : ....
Adresse : ....

Code postal : ....
Ville : ....

Micro : ....

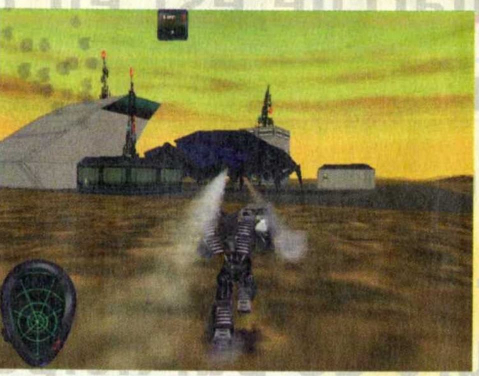
Tous les coupons raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

DES TROOPERS DE LUXE SUR PC

Starship Troopers est prévu sur PC, mais il suivra plutôt le livre que le film. La raison en est simple : au début du film, les Troopers n'ont rien pour se défendre, et ils se font laminer, ce qui n'est pas très intéressant dans un wargame ! Du coup, on aura droit dès le départ aux Power Armors.







NUKE IT

GT Interactive vient de gagner son procès en appel contre MicroStar, l'éditeur qui avait commercialisé Nuke It. Ce CD-Rom contenait des niveaux pour Duke Nukem créés par des centaines d'utilisateurs dans le monde. Un juge a affirmé que le droit d'auteur d'un logiciel s'étendait aux niveaux créés par le public. GT a déclaré qu'ils ne voyaient aucun inconvénient à ce que leurs utilisateurs créent des niveaux, tant qu'ils ne les vendaient pas.

Codemasters vient de vendre la licence de Micro Machines à Namco, qui va en faire une machine d'arcade.

on vous dit tout

News: Desangles + toute l'équipe

UNE NOUVELLE ET DEUX MAUVAISES

Les jeux utilisant Internet ne cessent de se développer, ainsi que les sites dédiés aux parties Multijoueur. Bref, un marché est en train de se développer, et il serait dommage de passer à côté. Du coup, AOL s'est dit que ce serait une bonne idée de proposer un jeu on-line. Raider Wars proposera donc à des centaines de joueurs de participer à des combats spatiaux. Mais on garde le «meilleur» pour la fin : son développeur n'est autre qu'Interactive Magic ! Personne ne se fait d'illusions sur la qualité attendue du produit, puisque le vice président d'I-Magic annonce : «AOL maintient le même standard de qualité qu'Interactive Magic». Aïe.

UNIVERSITÉ VIRTUELLE

Il y a trois ans, un groupe de 17 gouverneurs de l'ouest américain, dans des régions où la densité de population est faible, ont eu une idée géniale: monter une université virtuelle, accessible sur Internet. Bien sûr, c'est très compliqué, parce qu'il faudrait pratiquement la même infrastructure qu'une véritable université, à part les murs. Ils ont donc choisi de ne pas proposer toutes les matières. Ensuite, ils ont réalisé qu'ils ne pouvaient pas financer les professeurs, même dans quelques matières seulement. Ils se sont résolus à sous-traiter les cours, en les achetant dans d'autres universités bien réelles. Mais du coup, ils n'ont pas reçu l'agrément du gouvernement et ne peuvent offrir de diplômes à l'issue du cursus. Du coup, ils ont choisi de ne proposer finalement que des cours d'art, sans diplôme à la fin. Résultat: ils ont eu en tout et pour tout dix inscriptions, alors qu'il en aurait fallu cent fois plus pour que l'affaire soit fiable. C'est ce qui arrive aux gros beaux projets quand on fait trop de concessions...

DU NOUVEAU CÔTÉ MATOS

Les disques durs au format Ultra-DMA 66 seront bientôt disponibles, et donc deux fois plus rapides que les actuels Ultra-DMA 33. Concernant le port PCI, un «standard» évolué a été mis au point par Compaq, Hewlett-Packard et IBM. Son nom : PCI-X, cadencé à 133 MHz. Bien entendu, tout constructeur de cartes pourra se mettre à niveau. Bref, ça bouge encore et toujours...

PAS DE TAXES

Le sénat américain a voté début octobre un moratoire de trois ans sur la taxation d'Internet. Autrement dit, les utilisateurs d'Internet ne seront pas taxés pendant au moins trois ans, après quoi la proposition sera ré-examinée. Bien sûr, il s'agit de laisser le marché prendre de l'ampleur, après quoi les taxes pleuvront sur nous comme le sperme de Bill sur la jupette de Monica. Enfin, sur eux, puisqu'il s'agit des Américains, mais vous pensez bien que si les USA taxent, l'Europe taxera aussi.



LE SALAIRE DE BILLOU

Pour 97-98, Microsoft a enregistré un chiffre d'affaires de 87 milliards de francs, pour un bénéfice de 27 milliards. C'est bien, mais c'est exactement ce qu'avait prévu le conseil d'administration. Du coup il a réduit le salaire des cinq plus gros directeurs de la boîte, dont Billou, de 7%. Rassurez-vous: son salaire annuel n'est que de 3 millions de F, et la baisse ne l'affecte que de 300.000 balles. Le reste de sa fortune (360 milliards de F en actions) n'est pas touché.

PLUS C'EST CON...

Chez Infogrames, on a réponse à tout. Par exemple, pourquoi appeler un jeu de guerre «Wargasm» ? Simple : «parce que les hommes aiment la guerre et les orgasmes». On comprend mieux pourquoi Infogrames est l'un des plus gros éditeurs mondiaux...

JEU DE BOULES

Bientôt sur vos PC un nouveau flipper de Sierra, avec pour thème principal le monde du NASCAR, si populaire aux States : 3D Ultra NASCAR Pinball. Le jeu, quatrième volet de la série des Ultra Pinball, inclura quatre pilotes de NASCAR américains (bonjour la localisation....), et tout l'univers du sport mécanique, le tout en 3D avec des tables de jeu énormes, qui clignotent et font "bip bip". Un flip, quoi !







UN MAX DE VIOLENCE

Remedy l'annonce haut et fort : Max Payne sera violent. Ce jeu d'action 3D qui vous place dans la peau d'un flic, et dont on vous parlait le mois dernier, reprendra en effet toutes les recettes des films policiers actuels, comme ceux de Tarantino. Et même si la censure pousse Remedy à intégrer un «parental lock» et à supprimer du sang, ce jeu , selon Petri Jarvilhto de Remedy, «sera on ne peut plus réaliste».



MICROPROSE VENDU

On vous avait prévenu que Microprose était à vendre. On vous avait même conseillé de les acheter. Et naturellement, au lieu d'être un lecteur gentil et discipliné, vous n'en avez fait qu'à votre tête, et vous avez laissé passer l'affaire. Tant pis pour vous: Hasbro a remporté le marché, pour à peine 430 millions de F. En plus, c'était dans vos prix, non? Faudra pas venir pleurer, maintenant.

JEFF VA EN PRENDRE POUR DIX ANS

Activision a conclu un contrat d'exclusivité avec Viacom sur l'exploitation de la licence Star Trek. Déjà, en dehors de la rédaction, il y a une attachée de presse qui va être contente parce qu'entre Interplay, Microprose et bien d'autres éditeurs qui sortaient des produits Star Trek en simultané, c'était dur de se rappeler qui fait quoi et Robert Kotick, l'un des PDG d'Activision, a déclaré pour l'occasion qu'il était super excité à l'idée de pouvoir mettre sur le marché des titres qui prolongeraient l'univers de la série. Je ne pense pas qu'il se soit penché sur les résultats de tout ce qui s'est déjà fait dans le genre, mais connaissant Activision, il est possible qu'ils arrivent à réaliser l'exploit d'intéresser d'autres personnes qu'une poignée d'autistes accros.

LA FOLIE GUETTE CHEZ MINDSCAPE

Vous ne connaissez sans doute pas John Saul, écrivain américain à succès spécialisé dans le Thriller. Blackstone Chronicles est tiré d'une de ses séries à succès. Dans ce jeu d'aventure, vous partez à la recherche de votre fils, enlevé par votre père, mort depuis plusieurs années. Ce dernier était un psychiatre qui pensait avoir découvert le seul traitement à la folie, mais qui torturait ses patients sans résultat significatif. Vous parcourez donc les couloirs d'un asile fermé depuis longtemps, ce qui est l'occasion d'assister à un grand nombre de scènes cinématiques, comme dans Riven, par exemple. Sortie prévue ce mois-ci...





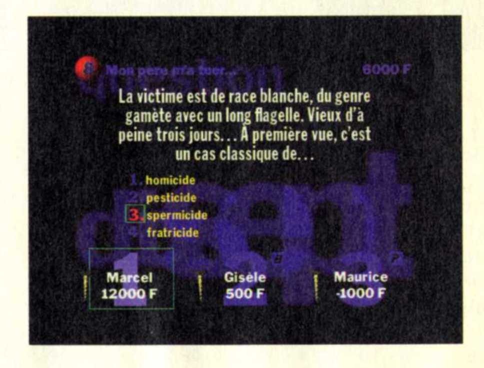


CYBERCRIME

La Chambre Internationale de Commerce vient de s'allier à Interpol pour créer une division contre le «cybercrime». Il s'agit non pas de lutter contre les petits escrocs qui n'envoient pas les produits commandés, mais contre la grosse fraude, le blanchiment d'argent, les investissements fictifs, etc. Il y a de grandes chances pour que ça se passe dans le monde virtuel de la même manière que dans le monde réel: ils vont constater qu'il y a beaucoup de crimes à grande échelle, mais ne pourront rien faire parce que trop d'intérêts sont en jeu. Seulement, ça se fera sur Internet. C'est vrai que ça fait plus moderne.

NOUS VIVONS VRAIMENT, MAIS VRAIMENT, UNE ÉPOQUE FORMIDABLE...

On parlait des problèmes de mauvaise graisse de Psynosis, mais Broderbund traverse la même épreuve, avec le licencement de 500 personnes pour se faire racheter par The Learning Company. Pour ce qui concerne Red Orb, les jeux Myst et Riven seront toujours distribués, mais rien n'est décidé concernant Prince of Persia 3D, la série des Warlords et Extreme Warfare.



DE NOUVELLES FMV CHEZ CRYO

Cryo serait sur le point de sortir deux nouvelles émissions culturelles sur la chaîne PC. Le premier serait Atlantis 2 et le second Aztèque. Après les succès de Versailles, Atlantis, Égypte et Chine, on comprend que l'éditeur «fétiche» de Quantic Dreams continue sur sa lancée. En effet, pourquoi chercher à faire de vrais jeux quand il suffit de mobiliser l'une des meilleures équipes de graphistes du monde pour vendre. Pour ce qui est du scénario, parions qu'un complot se tramera contre une gentille princesse, et que vous devrez la retrouver avant qu'elle meure... À quand «Saint-Denis, complot sur le terrain de foot», où vous devrez visiter le Stade de France en Omni3D pour retrouver le T-shirt officiel de l'équipe de France de Jacques Chirac chouré dans les vestiaires ?

TU SAIS QUOI, JACK ?

Ça y est, enfin, le génial Jack est disponible à la vente. Rappelez-vous de ce quizz hilarant dont on vous disait le plus grand bien dans un précédent numéro. La mise sur le marché avait été repoussée pour s'assurer que l'acidité des propos tenus ne serait pas susceptible d'engendrer des procès de la part de certaines personnalités. Bref, c'est une nouvelle qui ne nous laisse pas insensibles.



Le Sénat américain vient de voter une loi pour protéger les mineurs sur Internet. Désormais, les sites de cul devront s'assurer de l'âge des visiteurs, principalement en leur demandant un numéro de carte de crédit. Il ne reste plus qu'à faire passer la loi au Congrès, et on ne pourra plus trouver de «free porn». Dommage!

3Dfx a annoncé l'arrivée de Glide 3.0, la nouvelle version de l'API dédiée aux cartes à base de chipset Voodoo.

on vous dit tout

POURSUITE À CISCO CHEZ MICROSOFT

La boîte à Billou planche actuellement sur un projet de jeu vidéo qui risque d'en passionner plus d'un. Tout ce que l'on sait pour le moment, c'est que ce sera un jeu de course de voitures en ville où les flics et les bandits se poursuivront. L'action prendra place à San Francisco, qui a été recréée pour l'occasion. Vu le temps que l'on passe sur Need For Speed 3 en mode Poursuite à la rédac, on est tous sur les dents en attendant les premières images de ce jeu !

Ça y est, c'est officiel, Capcom annonce la conversion de son hit sur Playstation Resident Evil 2 pour le mois de février 1999.



INTERNET GRATUIT

Dixons, la chaîne anglaise (qu'on pourrait comparer à la Fnac) vient de trouver un moyen original pour vendre plus d'ordinateurs: elle offre gratuitement l'accès à Internet à ses clients. C'est-à-dire qu'en achetant un ordinateur chez eux, vous pouvez vous connecter sans vous abonner à un fournisseur d'accès (pour l'instant, en France, le coût moyen est de 80 F par mois, soit près de 1000 F par an). Vous bénéficiez aussi d'une adresse e-mail, également gratuite, et d'un CD-Rom pour installer le tout. Ça pourrait peut-être donner des idées à nos distributeurs nationaux, non? Fnac, Auchan, Carrefour, vous attendez quoi?

INTERPLAY NE SAIT PLUS QUOI TUER...

Interplay s'apprête à adapter Crime Killer sur PC, un jeu de tir en 3D où vous dirigez une voiture dans les rues d'une ville du futur. C'est de l'action pure et dure, et la version Playstation n'était pas franchement convaincante. Espérons que le décalage entre les deux dates de sortie aura servi, aussi, à améliorer ce jeu.

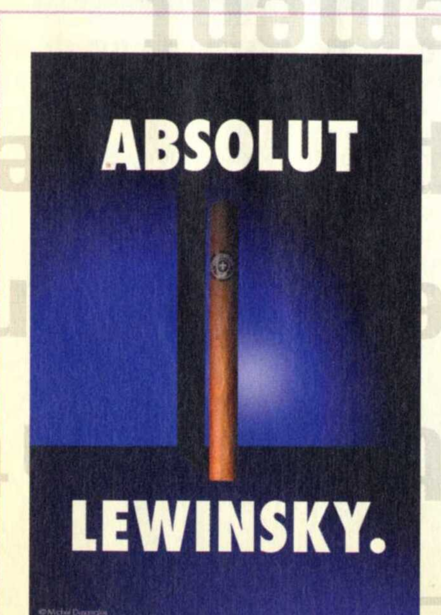




UN JEU SORTI DES ABYSS

Sound Source Interactive vient de sortir aux États-Unis The Abyss : Incident at Europa, un jeu d'arcade/aventure basé sur le film de James Cameron. Il se déroule 6 ans après la fin du film, alors qu'un mystérieux virus mutant a décimé l'équipage du Deepcore. Sa sortie en France n'est pas encore prévue, mais j'aime bien vous faire souffrir inutilement.

SYMPA INTERNET DANS LE FRIGO...
...DOMMAGE QUE LE CLAVIER SOIT DANS LE CONGÉLO...
IL EST GIVRÉ...
GNIIIIK GNIIIIK



THE PROCÈS

Je suis bien ennuyé parce que le procès qui oppose l'état américain à Microsoft débute le 15 octobre, c'est-à-dire très exactement après-demain par rapport au moment où j'écris ceci. Vous aurez donc probablement des nouvelles par la télé, mais c'est même sûr, parce que ça promet de durer un moment. Donc, je me contente de vous dire ce que je sais pour l'instant. L'état et Microsoft ont chacun droit à 12 témoins. Pour Microsoft, témoigneront 9 employés de Microsoft (la plupart vice-présidents), un vice-président de Compaq, un économiste ex-employé de Microsoft, et le président d'une petite boîte qui travaille depuis longtemps avec Microsoft. Pour l'état, témoigneront: le PDG de Netscape, principal plaignant; un VP (vice-président) d'AOL, un VP d'Intel, un VP d'Apple, le PDG d'Intuit, un type de chez Sun, un de chez IBM, deux économistes, deux professeurs d'université spécialistes de la haute technologie et un développeur indépendant.

Microsoft a déjà essuyé un revers de la part de la justice américaine. Deux universitaires s'apprêtent à publier un bouquin intitulé «l'âge de la compétition sur Internet: les leçons de Netscape dans sa guerre contre Microsoft», qui contient entre autres un entretien avec Jim Barksdale, le PDG de Netscape, dans lequel il avoue avoir fait des erreurs de jugement dans sa stratégie. Il faut savoir que lorsque des universitaires font un tel travail de recherche, ils signent auparavant un accord de confidentialité, où ils s'engagent à soumettre leur manuscrit aux interviewés avant publication, ce afin de protéger d'éventuels secrets industriels. Or, Microsoft a demandé à la justice la saisie des cassettes audio de cet entretien chez les auteurs, au motif que Jim Barksdale était probablement «moins préparé par ses avocats et que le contrat de confidentialité l'avait mis en confiance». Le juge chargé du dossier a répliqué que c'était supposer que les témoins viennent à un procès dans l'intention affirmée de mentir, et qu'en tant que juge, il ne pouvait accepter une telle proposition.

LES ZIP CLIQUENT

Iomega vient de recevoir une assignation en justice portant sur le clic de la mort de ses lecteurs Zip, le fameux bruit qui survient lorsque la cartouche vient juste d'être irrémédiablement endommagée. Le constructeur a toujours nié l'existence de ce clic mortel, que bon nombre d'usagers considèrent comme un vice caché. Il reconnaît pourtant qu'un possesseur de Zip sur deux cents contacte la société à ce propos. En comptant ceux qui sont à l'étranger et ceux qui ne s'emmerdent pas à appeler, ça fait quand même une bonne partie des Zip qui ont un défaut de fabrication...

FRIGO INTELLIGENT

Après le four à micro-ondes connecté sur Internet présenté par NEC le mois dernier, V-Sync, une boîte japonaise, présente ce mois-ci un frigo également connecté à Internet, mais en plus équipé d'un Pentium II et d'un disque dur, capable de proposer toutes les recettes tenant compte des aliments contenus dans le frigo, et de donner la liste des courses à faire en fonction des stocks restants, le tout en reconnaissant lui-même la nature des aliments qu'il contient. Seule concession à faire lorsqu'on possède ce bijou: il faut ranger les légumes avec les légumes et les fruits avec les fruits, sinon il s'embrouille.

J'AI TROUVÉ ÇA SUR INTERNET

Voilà une image que j'ai trouvée sur Internet et qui m'a fait rire (bon, en fait, c'est un peu plus compliqué que ça. C'est moi qui ai fait l'image, je l'ai envoyée sur le Net, et deux jours après je suis allé la repiquer, histoire de pouvoir dire «voilà une image trouvée sur le Net». Si j'ajoute «qui m'a fait rire», c'est parce qu'il n'y a que mes propres blagues qui me font rire).

SYMANTEC VIENT DE RACHETER LA DIVISION ANTI-VIRUS D'INTEL, APRÈS AVOIR RACHETÉ CET ÉTÉ LA LICENCE D'UNE TECHNOLOGIE IMMUNITAIRE D'IBM. JE ME GOURRE, OU SYMANTEC VA BIENTÔT ÊTRE EN SITUATION DE MONOPOLE, DANS LE DOMAINE DES ANTI-VIRUS? ALLEZ, PROCÈS!









COMMENT FAIRE DU VIEUX AVEC DU NEUF

Chez Infogrames, on ne manque pas d'idées pour cacher qu'on en manque parfois cruellement... Explication : leur prochain wargame temps réel, Wartorn, propose au joueur un style de jeu archiclassique. Il n'est pas racheté par une once d'originalité, puisque les unités sont celles de notre siècle, ni par le réalisme, puisque les conflits se passent en 2999... En fait, l'idée est la suivante : ces conflits sont en fait des matches d'un sport futuriste qui utilise des unités rétros... Espérons au moins que ce C&C-like sera doté d'une bonne jouabilité, sinon...

MATROX SE MET AU DVD

Les premiers upgrades pour les cartes Matrox à base de MGA G200 (Mystique, Millenium et Marvel G200) arrivent. Le premier, TV Out, est un convertisseur PC/TV qui permet d'afficher l'image du PC sur un téléviseur qui fonctionne aussi avec les cartes Productiva G100. Le second, Flat Panel, permet de relier un écran LCD à entrée numérique, moins cher que les écrans LCD à entrée analogique, qui incorpore déjà un convertisseur analogique/numérique. Le dernier, le plus intéressant, est le DVD Vidéo, qui permet de décompresser en hard les formats MPEG 1 et MPEG 2 ainsi que le son Dolby Digital (AC3) pour peu que l'on ait un lecteur de DVD-ROM, un ampli AC3, quatre enceintes, une voix centrale et un caisson de basses... Ces produits seront disponibles en fin d'année aux prix suivants : TV-Out et Flat Panel environ 370 francs et DVD-Vidéo environ 600 F.

Intel licencie 3000 personnes: yen, bourse, conjoncture, dehors.

PRESTO ORPHELIN

Presto Studio est en pleine phase de recherche d'un éditeur pour le quatrième volet de la série des Journeyman Project. En effet, Red Orb a été racheté par The Learning Company qui refuse de continuer à distribuer ces jeux. Bref, nous vivons une époque formidable.

DREAM TEAM

Lego, dont la qualité d'éducateur n'est plus à prouver, s'est associé à Digital Domain, la boîte d'infographie de James Cameron, pour créer un jeu aux alentours de l'an 2000. Certes, ce n'est pas pour demain, mais savoir que Digital Domain va faire des jeux, ça fait quelque chose, non ? Espérons en tout cas qu'ils ne partent pas sur les traces de Cryo...

El Niño a fait dramatiquement baisser les réserves de thons bleus dans le Pacifique. Les Japonais sont particulièrement friands de ce poisson. Mais la pénurie a fait monter les prix. De plus, l'économie asiatique étant ce qu'elle est, de moins en moins de Japonais ont les moyens de s'en payer. Du coup, la population de thons bleus dans le Pacifique remonte un peu. À quelque chose, malheur est bon.



L'AUTRE MEDINA

Microsoft organise régulièrement des événements internes destinés à récolter des fonds pour divers organismes charitables. Le dernier en date, c'est une visite guidée de la nouvelle maison de Billou, la Medina, effectuée par le maître des lieux lui-même, pour deux personnes. Des enchères sont effectuées anonymement par le biais d'e-mails; le plus offrant remportera le gros lot. À l'heure où j'écris ces lignes, la meilleure offre est à plus de 200.000 francs. Et c'est réservé aux employés de Microsoft. C'est dire s'ils sont bien payés.

CARPOCALYSPE TROP GORE

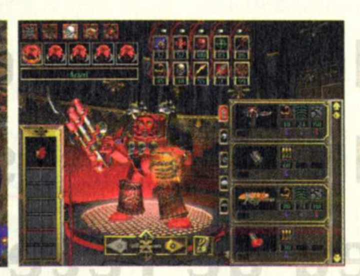
Carpocalyse Now sortira en Angleterre en deux versions différentes: Zombie, pour les plus de 15 ans, et Full Blood Pedestrian, pour les plus de 18 ans. La raison est simple: il y a plusieurs pays dans lesquels la censure est telle qu'ils ne pourront pas vendre la version complète, l'Allemagne par exemple. SCI a donc réalisé deux versions, et tant qu'à faire, les commercialisera toutes les deux là où c'est permis.

CD PHOTO

Kodak et Intel viennent de s'associer pour introduire une nouvelle méthode de développement de pellicules traditionnelles: vous envoyez votre pelloche, et au lieu de recevoir en retour les impressions papier ou diapo, vous recevez un CD-Rom qui contient non seulement les images en haute définition, mais aussi quelques logiciels pour visualiser et manipuler les images, et le tout, pour le même prix qu'un développement normal. Pour l'instant, cette technique est en test dans quelques villes américaines, et les deux constructeurs espèrent la généraliser à l'ensemble du territoire américain dès l'année prochaine. Quant à l'Europe, c'est clair, on est derrière.







WARHAMMER 40K ENFIN BIEN ADAPTÉ ?

Mindscape annonce l'arrivée imminente de Warhammer 40 000 Chaos Gates. Ce jeu de stratégie en tours de jeu adapté du hit de Games Workshop vous propose d'affronter les terribles troupes des Marines du Chaos. Ce sont dix-huit missions liées entre elles qui vous seront proposées, ainsi qu'un éditeur et un générateur aléatoire de missions pour améliorer la durée de vie. Chaque Marine disposera de 40 actions différentes, et l'on pourra vérifier la puissance des armements de ce jeu, avec l'intégration des Flamers, Lasercannons, Vortex Grenades, Psykers, Missile Launchers et même véhicules blindés (Predator tanks, Rhino APC's, Land Speeders et Dreadnoughts).





ZYVA, REPASSE-MOI LE BALLON !

On vous parlait le mois dernier de Puma Street Soccer, d'Infogrames, ce jeu de football des banlieues qui peut même plaire aux filles... Bref, voici des photos d'écran, qui, pour le coup, plairont à tout le monde.







EMPREINTES DIGITALES

Un système de protection nommé «U .are. U» vient de sortir. Il s'agit d'un boîtier gros comme une très grosse souris, branché sur un PC, équipé d'un tout petit scanner sur lequel il suffit de poser le doigt pour qu'il reconnaisse vos empreintes digitales en une seconde. À l'installation, il effectue quatre scans de votre doigt préféré, puis quatre autres d'un doigt de secours (pour le cas où vous auriez des ampoules sur le doigt n°1, par exemple. Il est conseillé que le doigt de secours soit situé sur la main n°2, au cas où vous perdriez votre main n°1). Vous pouvez également autoriser d'autres personnes en scannant leur doigt, et vous pouvez ajouter un économiseur d'écran qui ne rendra la main que si le scanner reconnaît votre empreinte. L'ensemble coûte moins de 1000 balles.







LES MOTEURS COMMENCENT À GRONDER

Alors que le combat pour grappiller des parts de marché dans le secteur en plein développement du moteur 3D de Doom-like fait rage entre Epic, Apogee et Id Software, Trip Hawkins ne trouve rien de mieux que de se lancer dans la mêlée. Ce moteur est baptisé Requiem-Engine, d'après le jeu de 3DO, Requiem : Wrath of the Fallen. Requiem sera d'ailleurs le premier jeu à utiliser ce moteur 3D, créé par les programmeurs de Cyclone Studio, la division action de 3DO, à qui l'on doit Uprising.

1 GHZ

Intel vient d'annoncer ses plans pour les années à venir. Merced aura un successeur nommé McKinley (pour ceux qui nous prennent en route, c'est pas les noms des directeurs financiers de la boîte, c'est le nom des processeurs) qui sera en vente en 2001. Il sera basé sur une architecture 64 bits et permettra des vitesses de l'ordre du GigaHertz (1000 MHz). Mais les 32 bits ne sont pas abandonnés pour autant, et les deux successeurs du Pentium II, Foster et Willamette, iront à peu près à la même vitesse (tout en étant naturellement moins puissants que les 64 bits). Un milliard d'opérations à la seconde! Vous vous rendez compte? 500 millions de fois plus que vous et moi!

Psygnosis développe actuellement des versions de Rollcage et Lander optimisées pour les processeurs AMD 3DNow !

on vous dit tout

BABY YOU'RE A RICH MAN

Billou a remporté, pour la cinquième année consécutive, le titre d'Américain le plus riche. Il pèse 360 milliards de F, soit 30% de plus que l'année précédente, en sachant que si la bourse ne jouait pas au yo-yo, il aurait 60 milliards de plus dans les poches. Le troisième Américain le plus thuné, c'est Paul Allen, co-fondateur de Microsoft, et le cinquième, c'est Steve Ballmer, président de Microsoft. Entre ces deux-là s'intercale Michael Dell, le fabricant des ordinateurs qui portent son nom, qui pèse quand même 80 milliards de F. Maintenant, vous savez où va votre argent.

Internet est un phénomène extrêmement récent, et pourtant, sept sites ou produits sont déjà connus d'au moins un américain sur quatre: AOL, Yahoo, Netscape, Infoseek, Excite, Amazon et Priceline. Ce dernier, un discounter de billets d'avion et de voitures, n'existe pourtant que depuis moins de six mois!

C'est marrant, depuis qu'Infogrames et Canal Plus ont lancé une chaîne de jeux vidéo en commun, les éditeurs des jeux distribués par Infogrames sont invités à Nulle Part Ailleurs comme de vulgaires stars.

Hewlett-Packard s'apprête à licencier 2500 employés, soit 2% de son effectif. On vous garderait bien, les amis, mais la concurrence étant ce qu'elle est, et avec la récession mondiale, hein...

RECONVERSION

France Télécom vient de s'associer à IBM pour créer une plate-forme pas chère pour consulter Internet. Un peu comme le Minitel: un boîtier de consultation pas cher, et une architecture centralisée par France Télécom offrant une interface standard pour la navigation. Ce qui n'a pas été dit dans les communiqués, c'est que le but de la manœuvre est de faire payer à la durée de consultation, comme sur Minitel. Parce que ce qui est très très embêtant avec Internet, c'est que France Télécom ne gagne plus rien, voyez vous! Alors il faut bien trouver un moyen de taxer les utilisateurs...



SANS AIRBAG

Après la déferlante de bons jeux de bagnoles de ces derniers mois, il va falloir être très bon pour sortir du peloton. Grand Touring va concourir dans la catégorie Arcade et mettra en piste des voitures du championnat GT. On nous annonce une intelligence artificielle des pilotes particulièrement développée. Mouais, on va attendre pour voir... De toute façon , notre Léo à nous va très vite vérifier si les concurrents savent éviter une voiture en sens inverse. Réponse du crash-test en novembre.



POPULOUS DÉJÀ POPULAIRE

Bullfrog nous apprend que la démo de Populous : The Beginning a été downloadée par plus de 125 000 personnes. Cela laisse présager de bons résultats pour cette suite très attendue par les fans des deux précédents volets.

Le Pape a déclaré que les journalistes devaient aujourd'hui être d'autant plus responsables que les médias qu'ils utilisent sont rapides, en citant Internet. Dis donc, il est branché, pépère! C'est vrai que ça fait déjà un moment que le Vatican a son site: www.sex.v... ah non, c'est pas le bon. J'ai dû paumer l'autre.

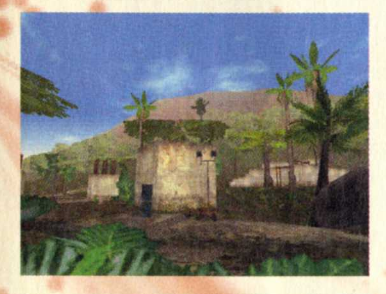


DINO BLASTER

Tout comme le film "Lost World", le jeu Tresspasser d'Electronic Arts (inspiré dudit film), dans l'état actuel des choses, semble bien décevant, puisque je vous avoue que je n'en vois pas l'intérêt, comme le film. Le jeu possède une interface à la Doom Like / Tomb Raider, mais le moteur 3D en moins. On dirait plutôt un slide show dans une jungle en carton pâte, avec un bras artificiel en plastique pour tout moyen d'interactivité, et pas de dinosaure en vue. Maintenant il faut voir ce que cela donnera plus tard, lorsque Crichton et Spielberg auront repris les choses en main...







Baisse de prix chez Guillemot International. La Maxi Gamer 3D2 passe à 995 F en version 12 Mo et à 800 F en version 8 Mo. Le Maxi DVD 5x Max passe, lui, à 995 F.

LINUX CONTRE WINDOWS

Intel vient d'investir dans une compagnie nommée Red Hat, qui est chargée de la distribution en entreprise de Linux, le système d'exploitation gratuit écrit par des milliers de programmeurs dans le monde pour contrer Windows NT. Ce qui avait commencé comme un shareware amusant et buggé est en train de devenir un OS solide qui grignote petit à petit des parts de marché. Certes, il n'est pas encore répandu dans le grand public (c'est plus proche d'Unix que de Windows), mais déjà plus d'un tiers des serveurs Internet sur PC dans le monde tournent sous Linux, avec le logiciel serveur Apache, gratuit lui aussi. De quoi inquiéter Microsoft. Ça fait d'ailleurs dire à quelques petits malins que c'est Microsoft lui-même qui a demandé à Intel d'investir dans Red Hat, pour prouver qu'il n'est pas en position de monopole, puisqu'il existe bel et bien une concurrence!

DIVORCE À L'AMÉRICAINE

Un couple américain vient de divorcer ce mois-ci. Ils étaient mariés depuis six ans et, l'épouse ayant un problème de fertilité, ils avaient décider de passer par l'insémination artificielle pour avoir des enfants. Ils ont donc fait procéder à la congélation de sept embryons il y a trois ans. Aujourd'hui, la femme réclame la destruction des embryons, tandis que le mari en réclame la garde, soit pour les utiliser avec une autre femme, soit pour les donner à un couple stérile. Réclamer la garde d'embryons! Pourquoi pas leur filer un compte bancaire et le droit de vote, aussi?

STARCONTROL 3 RENVOYÉ EN HYPERESPACE

StarControl 3 est repoussé aux calendes grecques car Accolade a décidé de tout reprendre depuis le début tant la version actuelle comporte de lacunes. Quand on pense qu'on en a vu une preview il y a quelques mois, et que les développeurs nous le vendaient comme un très grand jeu, on se dit qu'il faut vraiment se méfier des communiqués de presse dithyrambiques...

ROUGE, BLEU, JAUNE

Tommy Hilfiger, le couturier américain, a sorti une pub le mois dernier dans plusieurs journaux américains où l'on voyait une jeune femme blonde dans le bureau ovale de la Maison-Blanche, assise sur le bureau. «Désolé», a dit la Maison Blanche, «vous savez que vous n'avez pas le droit de représenter la Maison-Blanche dans des publicités». C'est vrai, mais c'est la première fois que le bureau de Clinton demande à un annonceur de respecter ce principe. Hilfiger a répondu qu'il retirait ses pubs, et que loin de lui l'idée de faire référence à une quelconque affaire ayant trait à la présence d'une femme avec un quelconque président, dans un quelconque bureau, ovale ou non, de la Maison-Blanche, ou d'une autre couleur. Vraiment. C'est un hasard.

SHAKE IT BABY !

Duke Nukem Time To Kill, distribué par GT, sera vendu aux États-Unis avec une figurine articulée du blondinet élevé aux stéroïdes. Après la Lara Croft en résine, on aurait préféré une figurine représentant l'une des protagonistes en monokini mais Duke c'est bien aussi, tant qu'il n'est pas siliconé.

Une rumeur court selon laquelle le groupe Lagardère, qui détient déjà Matra et Hachette-Filipachi, aurait des vues sur Cendant (qui détient entre autres Sierra). Elle n'a été ni confirmée ni démentie par Cendant.

Microsoft est très discrète sur le nombre de Windows 98 vendus dans le monde depuis le 25 juin. Le dernier chiffre «officiel» est de 2,5 millions d'exemplaires, mais les communiqués se contredisent. En tout cas, on est loin de la performance de Windows 95.



HABILE SUICIDE

Il y a quelques mois, la filiale argentine d'IBM a été accusée de corruption, pour tenter de remporter le marché de la mise à jour de l'équipement informatique de la Banco Nacion. Tout récemment, l'intermédiaire – celui qui transbahutait les valises de billets entre les deux organismes – a été retrouvé pendu. Dans l'histoire, il ne craignait pas grand-chose, puisqu'il n'était, justement, qu'intermédiaire. Seulement, en tant que tel, il s'apprêtait à révéler à qui il livrait les valises. Et voilà-t-y pas qu'on le retrouve pendu, dis donc. Quelle incroyable coïncidence.

Un Américain, Danny Hare, avait trouvé un moyen astucieux de gagner de l'argent: il proposait par Internet des ordinateurs d'occase, sans jamais envoyer le matos lorsqu'il recevait les chèques. Il vient d'être condamné par un juge à ne plus jamais mettre les pieds sur Internet, à vie. Je ne vois pas très bien comment le juge va s'assurer de l'exécution de la sentence?

Packard Bell va virer 1000 personnes, soit 20% de son effectif, d'ici la fin de l'année. La conjoncture, la bourse, le Yen, etc.



BRUNO BONNEL S'ACHÈTE LE MANS

Du moins, la licence des 24 heures du Mans, l'une des courses les plus prestigieuses du monde, avec les 500 miles d'Indianapolis, le Grand Prix de Monaco, et un gros paquet d'autres. Est-ce pour prouver que c'est une Flèche ? Mais Bruno Bonnel le veut : ce jeu sera l'un des plus extraordinairement fabuleux que l'on ait vus sur PC et PlayStation. Cette capture d'écran semble quand même le contredire dans une certaine mesure, non ?...

VRAIMENT, QUELLE ÉPOQUE FORMIDABLE !

Electronic Arts Allemagne a été accusée par Top Ware d'espionnage industriel et de violation d'accord à la suite de négociations entre les deux parties. Le sujet portait sur une éventuelle compilation de Top Ware, qui devait sortir sous la bannière d'EA. Après ces discussions, EA n'a pas donné suite, mais a sorti sa propre compile en partenariat avec Virgin et Infogrames, le même jour, au même prix et donc en compet' directe avec le produit de Top Ware... Pas joli, joli, quand on ne dispose pas du même budget !



LA SCIENCE IGNOBLE

Tous les ans a lieu aux USA la cérémonie de remise des prix Ig Nobel, qui récompensent des gens dont les accomplissements dans le domaine de la science «ne peuvent pas ou ne doivent pas être reproduits». Vous l'avez compris: c'est LE prix des escrocs et des farfelus. C'est une cérémonie tout à fait officielle, dont les prix sont remis par de véritables prix Nobel (Ig Nobel, ce sont les faux, ça se prononce comme «ignoble» en anglais, et Nobel, ce sont les vrais). Voici la liste des gagnants de cette année, qui remportent chacun d'énormes quantités de scotch (la bande adhésive) (je ne plaisante pas, c'est vrai):

TROY HURTUBISE

Ingénierie de sécurité: Troy Hurtubise, inventeur d'une combinaison antigrizzlis, qui en est à son sixième prototype «qui ne fonctionne toujours pas à 100%» (voir photo). Il travaille actuellement sur le septième prototype pour avoir un peu plus de mobilité. Il a eu l'idée de consacrer sa vie à ça en voyant Robocop.
Biologie: Peter Fong, pour ses études sur l'effet érogène du Prozac sur les palourdes (sous Prozac, leur activité sexuelle est multipliée par dix) (encore une fois, tout ça est vrai).
Paix: Les premiers ministres d'Inde et du Pakistan pour leurs explosions atomiques agressivement pacifiques.
Chimie: Jacques Benveniste, chercheur français, qui a non seulement découvert la «mémoire de l'eau», mais aussi qu'on pouvait la transmettre par Internet (note: Jacques Benveniste a déjà remporté l'Ig Nobel de chimie en 1991, pour avoir découvert la mémoire de l'eau tout court).
Education: Dolores Krieger, une infirmière qui a démontré les mérites de la «manipulation thérapeutique», qui consiste à ne surtout pas toucher son patient.
Statistiques: Jerald Bain et Kerry Siminoski pour leur rapport sur «la relation entre la taille des pieds et la taille du pénis».
Physique: Deepak Chopra pour son application de la théorie quantique au bonheur économique.
Économie: Richard Seed, pour avoir démontré que si on le clonait à de nombreux exemplaires, l'économie mondiale en serait améliorée.
Médecine: à 5 médecins gallois pour leur rapport médical, «un homme s'est mis un doigt dans le nez et a senti des odeurs nauséabondes pendant cinq ans».
Littérature: Dr. Mara Sidoli pour son étude du pet comme moyen de défense contre une peur indicible.

Les années précédentes, on pouvait noter un prix de Météorologie pour un type ayant fait une étude sur un moyen de mesurer l'amplitude d'une tornade (en plumant un poulet et en calculant la vitesse de dispersion des plumes); un prix d'Entomologie pour un type ayant écrit un bouquin entier sur la méthode pour identifier un insecte après qu'il s'est écrasé sur un pare-brise; un prix de Physique à Robert Matthews pour ses travaux sur la loi de Murphy, notamment pour avoir démontré qu'une tartine tombe EFFECTIVEMENT plus souvent du côté de la confiture; un prix de Psychologie à trois chercheurs japonais pour avoir réussi à entraîner des pigeons à reconnaître des tableaux de Picasso et des tableaux de Monet; et un prix de la technologie visionnaire, d'une part à Jay Schiffman qui a inventé un système de projection sur le pare-brise pour regarder la télé pendant qu'on conduit, et d'autre part à l'état du Michigan qui a autorisé l'usage du machin en question.

NDLR: Je conseille vivement à Philippe Vandel qui a présenté ces prix sur Canal Plus de s'adjoindre les services d'un traducteur, ça lui évitera de grossières erreurs de sens.





MINDSCAPE NOUS FAIT BIEN RIRE

Je viens de recevoir le communiqué de presse de Mindscape concernant Flanker 2.0, le nouveau simulateur de Eagle Dynamics, qui est truffé de perles rares. Ainsi, «les développeurs ont l'intention de montrer qu'ils peuvent améliorer la perfection». Les décors ont été créés à partir «d'images confidentielles russes prises par satellite», ce qui explique sans doute les «trous» dans les textures au sol qui représentent les centrales nucléaires, les camps de prisonniers et les réserves de l'armée... Le moteur graphique, à la pointe de la technologie, est «optimisé MMX». Wahou, ça laisse rêveur à l'heure des Voodoo2, TNT et Savage 3D ! Le jeu inclura «des douzaines de missions». Est-ce à dire 24 ? Heureusement, on pourra sauvegarder à tout moment, même durant une mission ! Bref, arrêtons là le massacre, et attendons de voir ce que donnera la version de ce jeu prévue pour mars prochain.



ALT.SEX.CLINTON

Le rapport Starr sur les galipettes de Clinton a été publié sur Internet, vous le savez déjà. C'est un très gros fichier, qui prend beaucoup de temps à télécharger. 25 millions d'Américains n'ont pas été rebutés par cet inconvénient et l'ont chargé tout de même. Or, la moitié d'entre eux l'ont fait du bureau. Si on compte une heure de temps pour le récupérer et le feuilleter un petit peu (c'est le temps moyen nécessaire pour trouver les détails salaces), ça a coûté environ 3 milliards de francs aux entreprises américaines en temps perdu. Je dois avouer que je fais partie des Français qui ont téléchargé ce document (mais de chez moi). Eh ben, franchement, alt.binaries.pictures.erotica, c'est mieux. De loin.

BABY ALONE IN BABYLON

L'UN DES ATOUTS DE BABYLON 5 SERA SON ASPECT NON LINÉAIRE. EN EFFET, LES PROGRAMMEURS ONT FAIT EN SORTE QUE TOUTES LES ACTIONS DU JOUEUR AIENT UN IMPACT SUR LE MONDE QUI SERA EN CONSTANTE ÉVOLUTION. AINSI, MÊME SI LE MODE UN JOUEUR SUIVRA UN SCÉNARIO PRÉDÉFINI, TOUT UN TAS D'ÉVÉNEMENTS AUXILIAIRES VIENDRONT PERTURBER LA LIGNE DIRECTRICE. ON POURRAIT DE FAIT ENFIN OBTENIR UN JEU D'AVENTURE SUFFISAMMENT IMPRÉVISIBLE POUR DONNER UNE IMPRESSION DE VÉRITABLE VIE ARTIFICIELLE.

UN HIT EN PERSPECTIVE ?

On connaît Dreamforge pour son génial Sanitarium testé dans ce numéro, mais la boîte annonce un titre qui risque d'en faire baver plus d'un : Werewolf. Ce dernier sera un jeu d'action 3D avec une vue à la Tomb Raider où l'on jouera le rôle d'un loup-garou. Mais ce titre étant tiré d'un célèbre et complexe jeu de rôle de White Wolf, ce sera plus qu'un simple Quake-like. On y incarnera donc un garou, qui sera, tour à tour, humain, loup et mi-homme mi-loup. Cela implique que l'on devra parfois combattre à mains nues. Le but de Dreamforge est d'améliorer tous les points positifs des autres Quake-like : moteur 3D d'Unreal permettant d'assister à d'impressionnants morphings de personnages (de l'homme au loup, par exemple), pouvoirs magiques mieux exploités que dans Jedi Knight, univers très détaillé (basé sur le jeu de rôle)... Si tout est inclus dans le jeu, on risque d'avoir le meilleur Quake-like de tous les temps. Et pourquoi pas ? Half-Life nous prouve que l'on peut toujours faire mieux.



SMALL SOLDIERS FAIT DES PETITS

Alors que le film de Joe Dante, Small Soldiers, est à peine sorti sur nos écrans, DreamWorks prépare deux jeux basés sur cet univers : Squad Commander et Globotech Design Lab. Le premier est un mélange d'action, de stratégie et de casse-tête. Vous pourrez choisir entre les Elites Commandos et les Gorgonites, pour vous lancer dans une campagne d'une vingtaine de missions. Chaque personnage aura des caractéristiques propres (force, vitesse, résistance...). Le second quant à lui vous demande de construire le meilleur petit soldat possible en fonction des ressources qui vous sont allouées, avant de le lancer dans le feu de l'action. Il sera possible de jouer en réseau, sur le Net ou sur le même écran. Bref, si l'I.A. est bien réglée, cela peut s'avérer amusant et original.



UN DERNIER VER POUR LA ROUTE

Wormageddon, la suite de Worms, s'annonce impressionnante avec tout un tas de nouvelles armes, comme le lance-flammes, la batte de base-ball, le tremblement de terre, l'attaque nucléaire (qui affecte tous les vers), la paralysie ou la faible gravité, des tonnes de niveaux inédits, un éditeur de niveaux, et un mode Multijoueur complètement revu.

CRISTAL PHOTONIQUE

Des chercheurs du MIT et du Sandia National Labs viennent de trouver un moyen de conduire la lumière à angle droit à travers un cristal photonique. Pour résumer le problème: aujourd'hui, les informations qui transitent dans un processeur sont électriques, c'est-à-dire que des électrons sont baladés d'un bout à l'autre du circuit. Il serait beaucoup plus judicieux de faire transiter des photons lumineux, qui sont beaucoup plus petits, car qui dit plus petit dit moins de distance à parcourir, et qui dit moins de distance dit plus rapide. Malheureusement, comme on vous l'a appris à l'école, la lumière se propage en ligne droite. Impossible de lui faire suivre des circuits compliqués comme ceux des processeurs. Il s'agissait donc d'être capable d'incurver sa trajectoire. C'est aujourd'hui chose faite avec ces fameux cristaux photoniques, qui sont en réalité des cristaux contenant des imperfections soigneusement calculées modifiant la réfraction lumineuse. Les chercheurs viennent de dévier un signal lumineux d'un millimètre de diamètre à 90° sans aucune perte d'intensité. Bon, il reste encore un peu de travail: avant de pouvoir envisager une quelconque application pratique, il faut réduire l'épaisseur de ce rayon à un micromètre, c'est-à-dire un millième de millimètre. Il faut ensuite mettre au point le matos pour «couler» le cristal sur un circuit (ou graver, ou figer, ou cristalliser, je ne sais pas comment on dit). Il faut enfin trouver un moyen pour que ça ne coûte pas les yeux de la tête. Ça n'est qu'une affaire de quelques années.



DIAMOND SE LANCE DANS LE PIRATAGE

Diamond supporte le format mp3 qui permet de compresser plus de 10 fois les pistes audio provenant d'un CD. Le Rio pmp 300 est un baladeur mp3 permettant de stocker 60 minutes de musique, vendu aux alentours de 1000 F aux revendeurs. Certaines compagnies de disques se demandent si tout cela est vraiment légal, mais Diamond n'est pas le premier à se lancer dans ce secteur...

LARA CROFT RECALÉE À L'ÉCRIT

Alors que certains se demandent encore qui va incarner Lara au cinéma, il semblerait qu'un premier script ait été refusé par le service de lecture de la Paramount. Cette version de Brent Friedman, à qui l'on doit l'adaptation de Mortal Kombat au cinéma, aurait contenu trop d'erreurs : pompage d'idées d'Indiana Jones, modification du background et de l'image de Lara... Bref, les préliminaires semblent se passer plutôt mal, et il ne reste plus aux fans qu'à espérer que les autres scénaristes fassent mieux.



AMD a réalisé lors du dernier trimestre un bénéfice de 6 millions de F, pour un chiffre d'affaires de 4 milliards de F. Oui, c'est nul, comme bénef, hein? Mais ils sont très contents quand même parce que tous les analystes avaient prédit des pertes. Le K6-2 (équipé du jeu d'instructions «3DNow!») s'est vendu à 3 millions d'exemplaires, ce qui explique ce résultat positif in extremis.

Eidos a failli racheter Psygnosis à Sony, mais c'était trop cher: les négociations n'ont pas abouti.

C'EST DE LA MULTIBALLE

Innover en matière de flippers n'est pas chose apparemment facile. Pour le troisième opus de la série Pro Pinball, sous-titré «Big Race U.S.A.», Empire Interactive a choisi d'intégrer un mode Multijoueur. Énoncé tel quel, cela peut sembler assez bizarre mais envoyer des billes sur l'écran de son adversaire peut devenir très vite rigolo. Le jeu devrait sortir en novembre mais il va falloir faire fort pour nous convaincre de ne pas jouer à un vrai flip de bistrot.





QUAND LES FORCES DU MAL DÉVASTENT LE MONDE SUR LE WEB, J'AI L'ARME POUR LES COMBATTRE.

FCB

C'est le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.



U.S. Robotics 56K Message Modem.

Quand on a besoin de vous pour sauver le monde sur le web, mieux vaut avoir une arme de confiance. Avec le 3Com U.S. Robotics 56K Message Modem, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90**).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 0803 022 023 ou visitez notre site Internet www.3com.fr.

MODEM

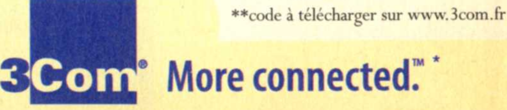
*Jusqu'à 56000 bps avec X2 et V.90** ☑
Mise à jour par Internet ☑
Télécopie et Minitel ☑

REPONDEUR

Messages même PC éteint ☑
Mode téléphone ☑
Mains libres ☑

3Com U.S. Robotics

*Mieux connecté
**code à télécharger sur www.3com.fr

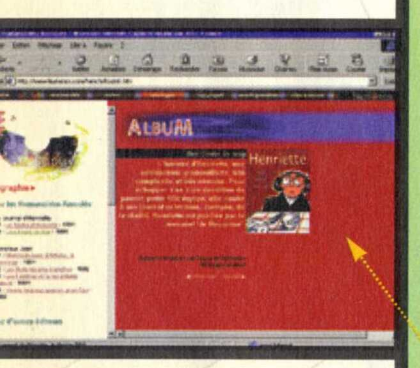




curieux l'internaute

AH ! INTERNET, QUEL GRENIER PLEIN DE TRÉSORS ! SI VOUS CHERCHEZ TOUT ET RIEN, VOUS TROUVEREZ FATALEMENT VOTRE BONHEUR. MAIS LE PLUS DIFFICILE, C'EST PARFOIS TOUT SIMPLEMENT DE SAVOIR CE QUE L'ON PEUT BIEN CHERCHER. VOICI DONC QUELQUES PISTES POUR VOUS OCCUPER LES YEUX ET LA SOURIS, AVEC UN THÈME BD/BOUQUINS/SÉRIE. TOP DU TOP GARANTI SUR FACTURE.

Yann Lebecque



Les Humanoïdes Associés

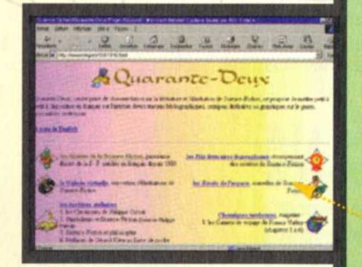
Ce site vous apportera un grand nombre d'informations concernant les BD de cet éditeur de qualité. Tout comme leur production, ce site est très esthétique, et le portrait consacré à Enki Bilal à l'occasion de la sortie très médiatisée de son nouvel album, "Le Sommeil du Monstre", passionnera sans aucun doute les amateurs de ce dessinateur à l'inspiration on ne peut plus sombre et désespérée. Vous aurez aussi accès à l'histoire complète de l'éditeur, de 1974, année de création de Métal Hurlant, à 1998. Bien entendu, vous trouverez aussi l'actualité des sorties et une véritable base de données concernant les auteurs. Un excellent site à visiter pour tout un tas de raisons !

http://www.humanos.com/

Sérum Phy

Fans de la géniale série "Urgences", allez faire un tour sur ce site qui donne tout un tas d'infos vitales au fan de base (photo et bio des acteurs, résumé des épisodes, visite en quicktime VR des urgences, gif animés...), mais aussi et surtout un nombre de liens très important vers les sites d'autres fans. Vous pourrez donc, en passant d'un site à un autre, atteindre des pages de fans de George Clooney ou de Sherry Stringfield. Un petit moment bien sympa pour patienter entre deux diffusions !

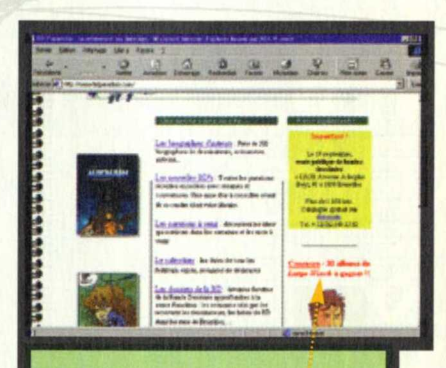
http://perso.club-internet.fr/daos/index_f.html



Quarante-deux

Si vous vous intéressez aux bouquins de science-fiction publiés en français, sachez que ce site est là pour vous aider dans vos recherches. Que vous recherchiez la bibliographie de Serge Brussolo, d'Isaac Asimov, Jacques Barbéri, vous trouverez forcément votre bonheur. Pas toujours exhaustif dans sa présentation, ce site a l'avantage de fournir des critiques assez courtes des ouvrages, ce qui vous guidera dans votre lèche-vitrine virtuel sur le Net, précédant, nous l'espérons, votre visite à la librairie du coin.

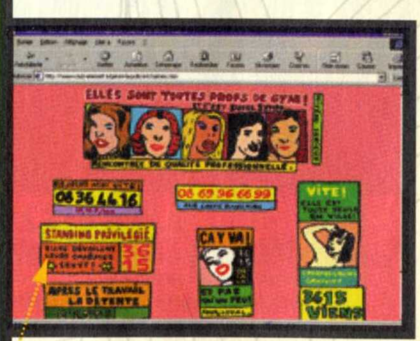
http://www.integra.fr/XLII/SF42.html



BD Paradisio

Tiens, voici l'un des sites les plus complets consacrés à la bande dessinée. Vous y trouverez les biographies de près de cinq cents dessinateurs ou scénaristes, les publications récentes, les titres à venir, des dossiers, un concours, un forum, des interviews... Bref, si vous vous intéressez un tant soit peu aux BD, faites vite un saut sur ce site !

http://www.BDParadisio.com



Pierre La Police

On dit toujours d'Internet qu'on y trouve tout ce que l'on cherche. Hé bien, c'est vrai, surtout avec ce site de Pierre La Police, illustrateur et scénariste un peu jeté dont on retrouve la trace dans les Inrocks. En effet, si vous ne cherchez rien, vous le trouverez ici. Que ce soient des liens vers les limaces de mer, les implants capillaires ou les pages roses virtuelles, c'est ici qu'il faut aller. Tout est perdu dans une interface déroutante et noyé dans un jargon marketing dénué de sens... Allez y faire un tour pour perdre, non pas votre temps, mais vos repères. Déroutant et très drôle (mais pas pour tout le monde !) comme sait l'être l'auteur.

http://www.club-internet.fr/pierre-la-police/

Piège dans le Cyberespace

Nous vous conseillons vivement, dans la page "Bouquins", de lire le plus vite possible "Le Hold-up planétaire", de Roberto Di Cosmo et Dominique Nora. Pour vous prouver que Roberto Di Cosmo, chercheur en informatique à l'ENS de la rue d'Ulm, est un auteur plein d'humour et un pédagogue averti, nous vous indiquons cette page Internet où vous pourrez trouver le texte "Piège dans le Cyberespace".

http://www.dmi.ens.fr/~dicosmo



LES MISES À JOUR

Unreal va-t-il battre le record du monde du nombre de patches ? En tout cas, il est bien parti pour... Ce manque de respect pour l'acheteur est insupportable et cela m'énerve profondément. Chaque mois sort au moins un patch et il n'est qu'en version bêta ! Y aura-t-il bientôt des mises à jour pour corriger les patches ?... Pour un peu, je m'achèterais une Playstation, tiens... Quoi, certains jeux sont buggés sur console également ?! Je désespère...





FORSAKEN

Voici un gros patch (6,2 Mo) qui vous permettra notamment de pouvoir jouer à plusieurs avec un seul CD. Il résoud également certains problèmes rencontrés en mode SLI (2 3Dfx 2). Vous devez impérativement avoir Direct X6 pour utiliser ce patch et vous ne pourrez plus utiliser vos anciennes sauvegardes après l'avoir installé (les développeurs ne vont tout de même pas vous en donner trop...).

«http://www.acclaim.net/games/forsaken/downloads/patches/ForsakenPatch09-29.zip»

N.B. Vous pourrez retrouver ce fichier dans PC Collector n°17 (en kiosques le 6 novembre prochain).

I-WAR (3Dfx)

Ce jeu, déjà magnifique, le sera encore plus après l'adjonction de cette mise à jour destinée à ses versions européennes. À noter que cette dernière prend en compte tous les bugs connus à ce jour.

«ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/i-war_3dfx_upgrade.exe»

N.B. Vous pourrez retrouver ce fichier dans PC Collector n°17 (en kiosques le 6 novembre prochain).





UNREAL

Une valeur sûre de cette rubrique...

Cette fois-ci, ce sont les possesseurs de Matrox G200 qui sont concernés mais la partie ne leur est pas pour autant gagnée... Tout d'abord, ce n'est qu'une version bêta et il faut que Direct X6 soit installé. Ensuite, il vous faut avoir la version 4.26 du pilote de votre carte. Enfin, dans la section Direct 3D du fichier Unreal.ini, vous devez avoir "DetailTextures=True". Ils se foutent vraiment de nous, mais vous pouvez aller piocher ce patch au :

«http://www.matroxusers.com/Game/G200/unreal_d3d_v02.zip»

N.B. Vous pourrez retrouver ce fichier dans PC Collector n°17 (en kiosques le 6 novembre prochain).

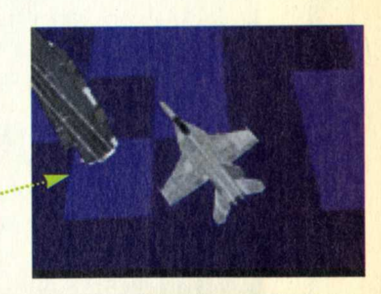
QUAKE ET QUAKE II

Attention, ce patch n'a rien d'officiel ! Toutefois, il permet aux joueurs de GL-Quake et de Quake II d'améliorer le "frame rate" en mode Glide. Avant de l'installer, je vous conseille toutefois de sauvegarder vos anciens fichiers.

«http://www.ve3d.et/3Fingers/files/3dfxgl.dll»

N.B. Vous pourrez retrouver ce fichier dans PC Collector n°17 (en kiosques le 6 novembre prochain).





LONGBOW 2

Si vous avez rencontré des problèmes avec les "chapeaux" de votre joystick, cette mise à jour y remédiera. Elle conviendra également à ceux qui veulent jouer sur le site de Jane's.

«http://ftp.ea.com/pub/janes/patches/longbow_2/lb2209i.exe»

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Cette mise à jour répare quelques bugs qui provoquaient des crashs intempestifs, améliore la reconnaissance des joysticks et le mode Multijoueur. Vous pouvez vous la procurer à l'adresse suivante :

«ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/patches/if18v12.zip»

EN VRAC

En vrac, voici les adresses où vous pourrez trouver les nouvelles versions de certains jeux. La plupart de ces mises à jour corrigent des bugs...

XENOCRACY (version 2.0)
«http://www.grolier.co.uk/downloads/Xenopatch2.exe»

Duke à Washington (Message "Runtime error")
«ftp://ftp.sunet.se/pub2/pc/games/gamesdomain/patches/dukedc_p.zip»

Dominion Storm (version 1.2)
«http://www.dominion-storm.com/images.Dominion1.0-1.2Update.exe»

Blade Runner (possesseurs de DVD)
«ftp://ftp.avault.com/patches/BLADEDVD.EXE»

Final Fantasy VII (cartes à base de Rendition)
«http://www.bjorn3d.com/files/ffvii/RendFF7a.zip»



multimédia

VOYAGES CULTURELS

EN ATTENDANT NOËL — NON, JE NE SAIS PAS CE QUE L'ON NOUS RÉSERVE À NOËL, C'EST JUSTE UNE PHRASE D'INTRODUCTION ! — VOICI NOTRE SÉLECTION DU MOIS : DES TITRES QUI VONT VOUS DÉTENDRE ENTRE DEUX PARTIES DE COUAC 2, OU QUELQUES PRÉTEXTES POUR SQUATTER LA BÉCANE DU BOULOT PENDANT LA PAUSE DÉJEUNER...

«Rodolphe Donain



GIVERNY, LE JARDIN VIRTUEL DE CLAUDE MONET

Par son approche originale mais pas trop, pour ne pas dérouter le public ciblé, ce titre vous invite à découvrir Claude Monet à travers une visite de sa maison de Giverny. Les œuvres présentées sont bien choisies, certaines étant méconnues du grand public et leur rendu sur écran est d'excellente qualité. Un zoom permet de voir les tableaux de près, ce qui est l'inverse de la démarche à adopter pour observer les œuvres des impressionnistes mais, après tout, pourquoi pas... Je regrette seulement que la maison, point de départ du titre et élément fondamental dans la vie du peintre, soit paradoxalement un peu en retrait, trois ou quatre scènes en vidéo animée ne suffiront pas à s'imprégner des lieux et à tout parcourir. C'est le seul reproche que je puisse faire, sinon la réalisation de ce titre est très esthétique, claire, et la somme d'informations suffisamment conséquente sans être rébarbative.

*Note : *****

Visage/Ubi Soft, 300 F environ

JEUNE STYLISTE

"Jeune Styliste" est affublé d'un sticker "enfin un logiciel pour les filles !" et comme, parallèlement, nos lectrices se plaignent qu'on ne leur accorde pas suffisamment d'attention, je me suis dit pourquoi pas... Je suis désolé pour ces dernières, mais ce n'est pas avec ce soft qu'elles pourront projeter ce qu'elles mettront cet hiver, ni au cours des autres saisons d'ailleurs. L'interface est contraignante et un peu buggée. Les modèles réalisables à partir de 10 thèmes ne permettent qu'un choix ridiculement restreint, plutôt kitsch et donc d'un goût douteux en termes de motifs, de couleurs et de tissus. Quant aux défilés, ils se limitent à un slide show sur fond de musique sans aucune animation. Mesdames, passez votre chemin...

*Note : **

Carré Multimédia/Ubi Soft, 300 Fenviron



L'ÉGYPTE AU TEMPS DES PHARAONS

Ce produit est remarquable par bien des aspects et se distingue de tout ce qui a pu être fait sur le sujet jusqu'à présent. L'interface est un modèle d'ergonomie, permettant d'accéder de multiples façons à l'information recherchée. Et de l'information, il y en a ! Tout est traité avec un bon équilibre, avec suffisamment de vulgarisation sans tomber dans le superficiel, et tout en proposant un énorme choix d'objets et de thèmes. Le secret, pour faire tenir tout cela sur un CD, c'est de mettre moins de commentaires audio qui sont souvent bourrés de clichés et de musique, en général lancinante à souhait. Je me passe bien de ces deux éléments en échange d'un contenu qui va bien au-delà de ce que le curieux est en droit d'attendre et qui intéressera même l'amateur éclairé. Si les textes sont nombreux, les documents ne sont pas en reste, des dizaines de photos de sites et d'objets sont disponibles ainsi qu'un récapitulatif chronologique, très clair, de tous les pharaons. Bizarrerie ou omission, la page sur la période de Nagada est blanche, et si l'on apprend qu'Akhenaton, fils d'Amenophis III, a changé de nom, il n'est mentionné ni cité nulle part sous celui d'Amenophis IV. Hormis ces détails, c'est un excellent titre à conseiller pour tout public.

*Note : ******

Havas Interactive/RMN, 300 F environ



DOSSIERS OVNI

"Dossiers OVNI" surfe allègrement sur l'engouement actuel, provoqué par des séries télévisées comme les X-Files ou Millennium, pour un sujet qui attire à coup sûr le grand public. À l'image des aventures de Scully et Mulder, ce produit est un véritable fourre-tout qui n'apportera aucune véritable réponse aux nombreux pauvres humains concernés par la question. Il a le mérite d'être éclectique et relativement bien fourni en vidéos d'époque et autres documents amateurs. Vous aurez notamment droit à l'incontournable extrait de l'autopsie de l'extraterrestre de Roswell, qui a tellement troublé Jacques Pradel... La partie texte est relativement abondante, et si les intitulés des chapitres sont racoleurs, leur contenu est sûrement la partie la plus intéressante du CD, encore que l'on soit parfois frustré de ne pas en savoir plus. Bref, de quoi s'amuser un moment entre copains, je m'attendais à pire...

*Note : ****

Take 2/Marshall Cavendish, 270 F environ

SEPTEMBRE/OCTOBRE, C'EST LA RENTRÉE LITTÉRAIRE. MAIS CE QUI VAUT POUR LES LIVRES VAUT AUSSI POUR LES B.D. BIEN SÛR, ON VOUS PARLE AUSSI DE BOUQUINS DÉDIÉS AU PC...

Yann Lebecque



Ring Circus - Les Pantres

ÉDITEUR : DELCOURT / PRIX : ENVIRON 80 F



Ring Circus est une petite merveille, une excellente surprise et l'occasion de découvrir un nouveau venu dans le monde de la B.D., que nous saluons ici bien bas : Cyril Pedrosa. "Les Pantres" est le premier épisode des aventures du Ring Circus, et tout commence sur les chapeaux de roues. L'intrigue est bien construite, on entre très vite dans l'histoire. Et les merveilleux dessins de Pedrosa, à la fois très stylisés, très drôles et très touffus, nous charment immédiatement. À découvrir au plus vite, sans aucun regret possible ! Bravo à eux deux, et merci pour le petit moment de plaisir rare qu'ils nous offrent à travers cette cinquantaine de planches.

Le sommeil du monstre

ÉDITEUR : LES HUMANOÏDES ASSOCIÉS / PRIX : ENVIRON 90 F



Terminons notre survol du territoire de la B.D. avec une légende vivante, je veux bien sûr parler d'Enki Bilal dont les pages dérangeantes en ont secoué plus d'un. Le voici de nouveau sur le devant de la scène avec ce premier volet d'une série qui en comptera trois. Très complexe, toujours très réaliste et ô combien sombre, cette B.D. est vraiment une œuvre de Bilal. Elle n'est certes pas d'un abord très simple, mais s'y plonger c'est connaître un plaisir rare et unique. Encore une très belle production de cet auteur inimitable dont le style a encore évolué, quittant peu à peu le monde de la B.D. traditionnelle pour entrer plus franchement dans celui de l'illustration.

Assemblez vous-même votre PC

ÉDITEUR : SIMON & SHUSTER MCMILLAN / PRIX : ENVIRON 105 F



Attention : bible ! Bien que le titre de ce bouquin semble l'adresser à un public de fondus du matériel, il s'avèrera indispensable à quiconque désire faire évoluer son PC. En effet, comme ce livre vous indique, pas à pas, comment monter vous-même votre PC, de l'installation des circuits électriques aux paramétrages du BIOS en passant par l'installation des lecteurs, cartes et même du haut-parleur, vous ne serez plus inquiet lorsqu'il vous faudra installer une carte 3D pour jouer à Half-Life ! Bien sûr, Windows 95 risque toujours de planter sans que vous sachiez quoi faire pour y remédier, sinon formater le disque dur et réinstaller le système... Mais ça, personne n'y peut rien, pas même les programmeurs de Microsoft ! Un excellent ouvrage qui désacralise le matériel et vous permet de comprendre l'intérêt de chaque composant de votre bécane.

Le Hold-up planétaire : la face cachée de Microsoft

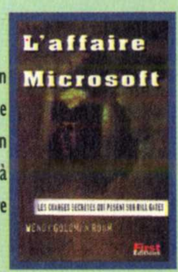
ÉDITEUR : CALMANN-LÉVY / PRIX : ENVIRON 90 F



Roberto Di Cosmo est chercheur en informatique à l'ENS de la rue d'Ulm. Dominique Nora est grand reporter au Nouvel Obs'. Lorsque ces deux personnes se rencontrent pour discuter de la position actuelle de Microsoft, le résultat est absolument passionnant. Loin de se concentrer sur Bill Gates, Roberto Di Cosmo nous explique quelles sont les motivations réelles du géant américain, sans sombrer dans la paranoïa du complot. Quand on a fini de lire ce livre indispensable, on sait d'où vient Microsoft, quels ont été les moments clefs du développement de cette société qui n'a jamais rien inventé, et l'on comprend mieux quels dangers nous menacent, et pourquoi elle fait passer le Big Brother de Georges Orwell au rang d'enfant de chœur. Rarement propos aussi clairs et exhaustifs n'avaient été tenus sur le monde de la micro-informatique, et comme vous êtes les premiers concernés, vous vous devez de lire ce livre indispensable.

L'affaire Microsoft

ÉDITEUR : FIRST EDITIONS / PRIX : ENVIRON 140 F



Voici un autre livre consacré aux problèmes que pose et que vit Microsoft. Alors que le génial livre de Roberto Di Cosmo et Dominique Nora, dont il est question dans les lignes qui précèdent, nous fournit des faits sur la stratégie de Microsoft de façon claire et précise, celui de Wendy Goldman Rohm se concentre sur ce qui a entraîné Bill Gates devant les tribunaux. Cet ouvrage est en fait une enquête très fouillée sur l'entreprise et ses personnages, présentée sous forme d'un roman noir. Si vous cherchez un "polar" retranscrivant des faits réels et se permettant quelques libertés osées (comme de décrire l'état d'esprit de Bill Gates à un instant donné, ou d'abuser de figures de style un peu lourdes), ce livre devrait vous plaire. En revanche, lisez l'autre ouvrage si vous cherchez à comprendre réellement ce qu'est le "danger Microsoft".



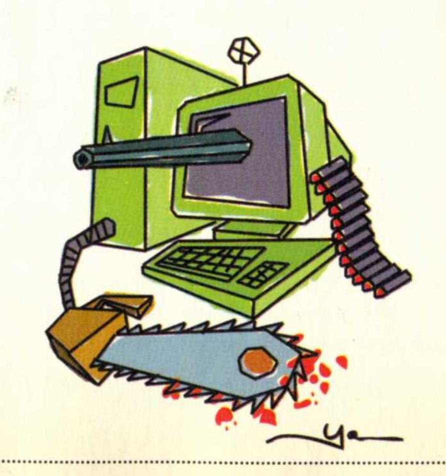
CONTRAIREMENT AUX CONSOLES, LES PC SONT TOUS DIFFÉRENTS... EN EFFET, ON NE JOUE PAS SUR PC, ON JOUE SUR **SON** PC. CARTES GRAPHIQUES, CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D, QUANTITÉ DE MÉMOIRE, LECTEUR DE CD-ROM OU DE DVD-ROM, TAILLE DU DISQUE DUR, CARTE SON, MODEM... EN FAIT, CHAQUE TYPE DE JEU A SON PROFIL «MATÉRIEL» REQUIS ET DONC SON COÛT PROPRE. CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE JEU, COMPAREZ VOTRE CONFIGURATION AVEC CELLE QUE NOUS VOUS PROPOSONS ET OUVREZ PC ET PORTE-MONNAIE !

QUEL PC POUR QUELS JEUX?

Basiquement, on peut séparer les jeux en deux catégories : les jeux en 2D et les jeux en 3D. Il est évident que les premiers, issus d'une longue tradition du jeu vidéo, requièrent une bécane nettement moins impressionnante que les seconds, toujours à la pointe de la technologie. Mais il existe aussi les jeux en solitaire et les jeux à plusieurs, se déclinant en version à multiples joueurs sur un même écran, en réseau local, par modem ou sur Internet... L'occasion pour nous, donc, de faire le tour du matériel et de ses pièges à gogos — faits de promesses non tenues !

DU SANG, DU RÉALISME, DU QUAKE-LIKE !

Où sont-ils, nos bons vieux Doom-like en 2D fonctionnant parfaitement sur un 486 avec une carte graphique S3 Trio ? Délaissés au fin fond de la cave sans aucun doute, honteux devant la qualité de ce qu'il convient d'appeler les Quake-like, tout beaux et tout neufs dans leur habit de 3D. C'est clair, ils en jettent un max — mais à quel prix !



Commençons par le commencement, les cartes accélératrices 3D, indispensables pour profiter pleinement de ce type de produits. C'est bien simple, sans elles, oubliez carrément Sin, Unreal ou Half-Life ! Mais si ce type de carte relève de l'évidence, son choix, en revanche, pose un problème nettement plus épineux. Pour en être convaincu, il suffit de se référer aux pages de tests de matériel et de shopping qui, chaque mois, égrènent les nouveautés dans le domaine... Première solution : si vous disposez d'un patch crédit illimité sur votre carte bleue, jetez votre dévolu sur une carte à base de Voodoo 2. Elles sont nombreuses (Diamond Monster 3DII, Creative Voodoo 2, Guillemot MaxiGamer 3D2...), mais restent chères — pas loin de 2 000 F, tout de même. Certes, elles répondront à toutes vos envies, mais à un prix passablement prohibitif ! Si vous ne souhaitez pas «investir» (terme qui n'a aucun sens dans le domaine du matos) des sommes folles, ça se complique... Oubliez tout d'abord les cartes accélératrices PCI comportant un circuit



CONFLICT FREESPACE

nVidia Riva128 ou ATI Rage Pro : elles n'en valent pas la peine. En revanche, les dernières cartes 2D / 3D AGP se révèlent nettement plus avantageuses, puisqu'elles vous proposent une accélération 3D de qualité à un prix modique (entre 500 et 1 000 F pour une carte basée sur le chipset Intel i740 (Diamond Stealth II G460, Chaintek Desperado, Asustek 740...) et environ 1 000 F pour les cartes Matrox G200 (Mystique ou Millennium). Certes, il vous faut un PC équipé d'un port AGP, donc assez récent. Si vous ne disposez que de ports PCI, sachez que les Matrox seront aussi disponibles dans ce format pour un prix voisin.

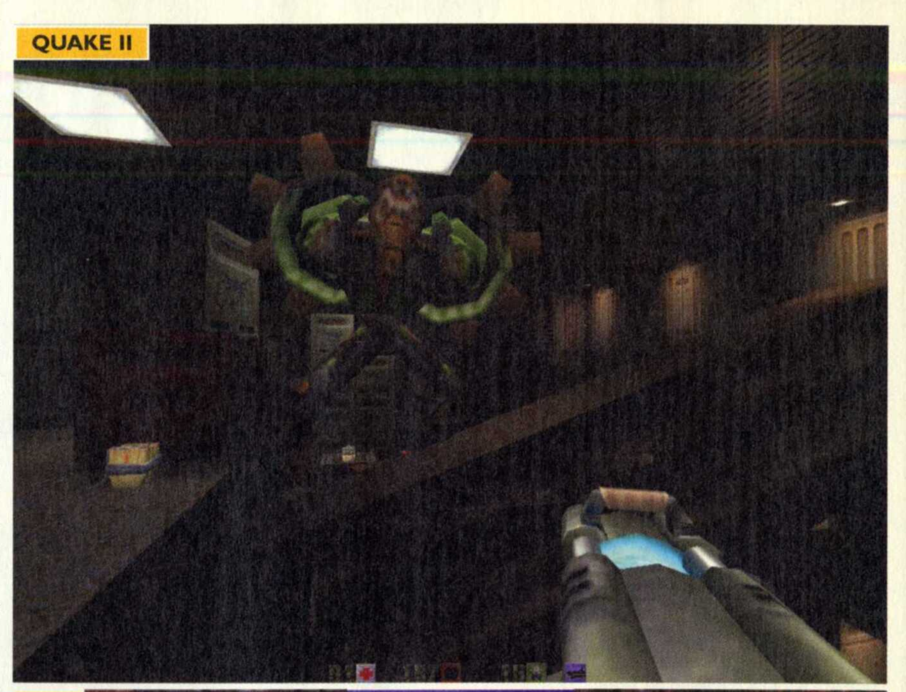
Notez aussi que le processeur constitue un facteur limitant dans le domaine des cartes 3D et que ces dernières vous offriront des performances proportionnelles à la puissance du processeur. Si un Pentium 66 ou un AMD K6 apparaît comme le strict minimum si l'on veut s'amuser, un Pentium II vous collera sans aucun doute à l'écran. Mais la 3D devient de plus en plus belle et ne réclame plus seulement de la puissance de calcul mais aussi de la mémoire en quantité. Pour profiter de la beauté des derniers titres, il vous faudra impérativement disposer de 64 Mo de RAM. Sachez qu'une barrette de 32 Mo de SDRAM vaut en gros 200 F ; pour 64 Mo, il faudra compter 500 F. Si votre PC n'accepte que la RAM au format EDO, vous pourrez opter pour une barrette de 32 Mo (pour 250 F environ). Attention à bien vérifier que votre carte mère dispose d'emplacements libres et surtout que la parité des barrettes y est respectée (souvent, il faut apparier le type des barrettes).

Concernant la prise en main, rien ne remplace le couple idéal clavier et souris, dont vous disposez (sans aucun doute). Donc rien à dépenser de ce côté-là.

Récapitulons et faisons nos comptes...

Matériel	Minimum / Prix	Recommandé / Prix
Processeur	Pentium 200 MMX / 800 F	Pentium II 266 / 1 600 F (*)
Carte 3D	Intel i740 / 800 F	Voodoo 2 /2 000 F
Mémoire	64 Mo EDO / 500 F	64 Mo de SDRAM / 550 F
Contrôleur	Clavier-souris / -	Clavier-souris / -

(*) Carte mère Pentium II : + 1 100 F environ.


QUAKE II

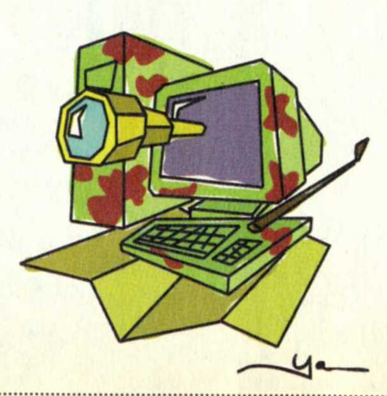

SIN


turok 2

YES, COMMANDER ?

Si vous ne jurez que par les jeux de stratégie en temps réel, du type Starcraft ou Total Annihilation, la note sera nettement moins salée... En effet, la 3D se révèle ici totalement absente, du moins au niveau du matériel : posséder une carte 3Dfx2 n'apportera strictement rien. Du coup, le prix de revient est moindre. Attention cependant, les jeux de stratégie temps réel en 3D... temps réel commencent à pointer le bout de leur nez et une carte accélératrice 3D va bientôt devenir nécessaire pour jouer (Battlezone, Dark Reign II, Hostile Waters...). Du coup, il va falloir prévoir l'achat d'un matos comparable à celui qui est nécessaire pour jouer à un Quake-like. Pire : cela ne suffit pas ! Eh oui, n'oublions pas que les jeux de stratégie ne prennent toute leur mesure que lorsque l'on joue à plusieurs, ce qui se traduit la plupart du temps par l'achat d'un modem... En effet, trimballer son PC chez son pote apparaît envisageable mais guère pratique. D'où le lemme : il faut jouer sur Internet. Mais quel modem choisir ? Tout d'abord, une précision importante... Le débit genre 33,6 kbps (kilobits par seconde), voire 56 kbps, n'indique qu'une valeur théorique. Généralement, le débit réel se révèle infiniment plus faible, puisqu'il varie en fonction du nombre de personnes connectées à ce moment et de la qualité du service fourni par le provider (le fournisseur d'accès à Internet, genre AOL, Club Internet...). Cela dit, mieux vaut disposer d'un modem 56 kbps !

Voici donc le profil de la machine appropriée aux wargames temps réel...



Matériel	Minimum / Prix	Recommandé / Prix
Processeur	Pentium 200 MMX / 600 F	Pentium 200 MMX / 600 F
Carte 3D	- / -	3Dfx 2 / 2 000 F
Mémoire	32 Mo / 200 F	32 Mo / 200 F
Contrôleur	Clavier-souris / -	Clavier-souris / -
Modem	- / -	56 kbps / 1 500 F (*)

(*) Abonnement et facture téléphonique non compris !



Matériel	Minimum / Prix	Recommandé / Prix
Processeur	Pentium 200 MMX / 600 F	Pentium II 266 / 1 000 F (*)
Carte 3D	Intel i740 / 800 F	Voodoo 2 / 2 000 F
Mémoire	64 Mo EDO / 50 F	64 Mo de SDRAM / 550 F
Contrôleur	joystick / 300 F	Volant ou joystick FFB / 1 200 F

ALPHA BRAVO TANGO, ICI CHARLIE HEBDO !

Votre truc à vous : la simulation de vol ultra-réaliste, à laquelle vous jouez sans ôter vos lunettes de soleil opaques (à la Tom Cruise). O.K., un F-16 est inabordable, mais la configuration requise pour se croire à bord d'un chasseur se révèle elle aussi la plus chère du monde du jeu vidéo ! Il faut dire que tous ces titres sont en 3D temps réel et affichent des paysages magnifiques à des distances incroyables. Pour avoir l'impression de voler, il faut que le matos soit à la hauteur... Là encore, les cartes accélératrices 3D apparaissent absolument indispensables pour que le jeu tourne. Vous commencez à en avoir l'habitude... Même chose en ce qui concerne la mémoire : 64 Mo ne seront pas de trop et le Pentium II vous rendra de fiers services. En gros, la configuration, en ce qui concerne l'affichage est la même que celle des Quake-like.

Mais pas si vite, malheureux ! Afficher de belles images est une chose, mais pour avoir l'impression de piloter un avion en piqué ou une F1 en plein virage, il faut abandonner le clavier... Là, les coûts décollent carrément : pour les jeux de course, disposer d'un volant se révèle évidemment chose importante, l'idéal étant que ce dernier bénéficie de la technologie Force Feedback (le retour de force, qui le fait vibrer en fonction de l'action). Il vous faut alors compter entre 800 et 1 200 F... En ce qui concerne les simulateurs de vol, vous pouvez vous contenter d'un bon joystick avec le clavier, mais goûtez plutôt aux joies d'un ensemble manche à balai Force Feedback (FFB) et palonnier — vous m'en direz des nouvelles ! Le joystick Sidewinder Force Feedback de Microsoft apparaît comme l'un des meilleurs du marché et vaut environ 1 200 F. Un palonnier, lui, générera une dépense de l'ordre de 800 F. Ouch ! Il existe aussi des manettes des gaz séparées des joysticks (600 à 700 F) — mais il y en a une sur le Sidewinder... Faites donc un emprunt sur dix ans et lisez le tableau ci-dessus...

CONFLICT FREESPACE

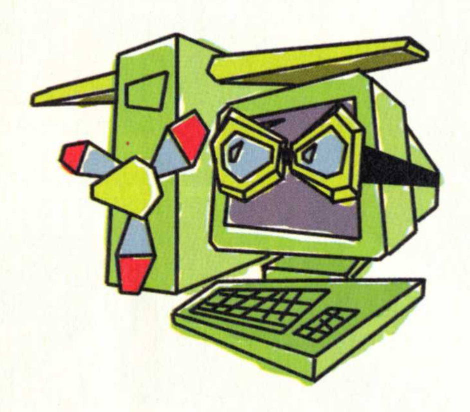


FIGHTER SQUADRON 3



MOTOCROSS MADNESS







COMMANDO



BATTLEZONE



COCA OU PEPSI ?

Nous vous avons donc abruti de noms de produits génériques et vous commencez à avoir des sueurs froides à l'idée de devoir choisir un produit précis... Diamond est-elle une meilleure marque que Guillemot ? US Robotics ou Olitec ? Intel ou AMD ? Microsoft ou Gravis ? Voici par conséquent quelques conseils d'achat, produit par produit. Concernant le processeur, c'est malheureux à dire, mais Intel reste toujours inattaquable en termes de puissance. Un AMD K6 3D Now demeure certes un processeur puissant, mais pour ce qui est du calcul pur et dur, il se trouve largué par Intel et ses Pentium II. Cela dit, si votre budget est réduit, vous pouvez opter pour la solution AMD, qui vous épargnera peut-être de changer de carte mère. Vérifiez seulement auprès du revendeur que votre carte mère est adaptée au processeur que vous envisagez d'acheter.

Les cartes accélératrices 3D constituent l'un des champs de bataille les plus confus du moment. Si vous désirez acquérir une carte à base de Voodoo 2 (Diamond Monster 3DII, Guillemot Maxi Gamer 3D2, Creative Voodoo 2, Orchid Righteous 3DII...), n'oubliez pas que leurs performances sont très proches et que seuls le prix et (éventuellement) les jeux vendus avec la carte pourront faire pencher la balance et votre cœur. Si votre carte mère est équipée d'un port AGP et que votre budget n'est pas élastique, jetez-vous sur une carte à base d'Intel i740, quelle que soit la marque (là encore, le prix vous guidera...). Enfin, si vous ne disposez que de ports PCI, la Millennium G200 PCI vous rendra bien des services.

Quant à la mémoire, si votre carte mère fonctionne à 100 MHz, prenez de la mémoire SDRAM certifiée à 100 MHz, plus chère mais aussi bien plus stable. Les prix sont assez variables et un tour d'horizon des publicités ou des magasins ne constituera pas une perte de temps... Pour ce qui est du joystick, essayez-le avant de l'acheter, car sa prise en main dépend de la vôtre — de main ! Comme pour les claviers, chacun dispose de sa dureté et de son débattement propre. Seule l'expérience pourra vous guider.

Dernier point : généralement, plus c'est cher, meilleur c'est... Les performances apparaîtront ainsi soit égales, soit supérieures, mais le dépannage et l'assistance téléphonique s'en ressentiront aussi. Par exemple, un problème posé par une carte accélératrice 3D i740 sera résolu rapidement si c'est une Diamond, mais plus difficilement si elle vient de chez les frères Tang...

Yann







Vidéo sur le CD

LUCASARTS

LE PAYS DES BONS JEUX

EN CE MOMENT, C'EST LA PARANO CHEZ LUCASARTS... L'ÉPISODE I A DÉJÀ ÉTÉ TOURNÉ ET LE MONTAGE QUASIMENT FINALISÉ. DANS CERTAINS BUREAUX QUI ME SONT INTERDITS (COMME À CERTAINS MEMBRES DU PERSONNEL DE LUCAS), ON TRAVAILLE SUR UN (OU DES) JEU(X), DONT LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES SONT TIRÉS DU FILM QUI SORTIRA EN MAI 99 AUX ÉTATS-UNIS. LÀ-BAS, TOUT LE MONDE L'A VU. MAIS TOUT LE MONDE A AUSSI SIGNÉ DES CLAUSES IMPÉRATIVES DE SILENCE AVEC PLUSIEURS SOCIÉTÉS. NE PAS LES RESPECTER SEMBLE VOULOIR SIGNIFIER : «DEHORS !» PERSONNE N'ÉMET LE MOINDRE MOT, ET POURTANT, JE LE RÉPÈTE, ILS L'ONT TOUS VU ! À CROIRE QU'ILS POSSÈDENT TOUS LA SAGESSE DE YODA... LIAM NEESON (QUI JOUE LE RÔLE DE L'HOMME QUI FORME ANNAKIN SKYWALKER ET OBIWAN KENNOBY AUX TECHNIQUES JEDI) A DIT À CE PROPOS QU'IL N'AVAIT JAMAIS SIGNÉ AUTANT DE PAPIERS DE SA VIE ! BREF, LE SECRET EST BIEN GARDÉ AUTOUR DE CET ÉVÉNEMENT CINÉMATOGRAPHIQUE, ATTENDU DEPUIS VINGT-TROIS ANS. NÉANMOINS, LA PRESSION MONTE : ON N'A JAMAIS VU AUTANT DE JEUX DÉRIVÉS DE LA GUERRE DES ÉTOILES. IL N'Y A QUE DU BON. VOYONS CELA DANS LES PAGES QUI SUIVENT...

«Léo de Urlevan

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

NOUS AVONS RENCONTRÉ TOM BYRON, LE MR INDIANA JONES DES JEUX VIDÉO. IL AVAIT DÉJÀ TRAVAILLÉ SUR INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS. IL REPREND LE FLAMBEAU AVEC INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE, METTANT EN SCÈNE LES MÊMES PERSONNAGES MAIS N'UTILISANT PAS LE MÊME TYPE DE JEU.



Tom Byron avait déjà travaillé sur The Fate of Atlantis...

PC Soluces : Bonjour ! Bon, rentrons directement dans le vif du sujet. Ce jeu ressemble un peu à Tomb Raider, non ?

Tom Byron : Un petit peu, oui... Mais quand on y joue, on s'aperçoit très rapidement que ce n'est pas le même type de jeu. L'aventure d'Indiana Jones s'intègre dans une histoire cohérente, une longue aventure. Ce n'est pas de l'action pour de l'action, comme dans Tomb Raider.

PCS : Croyez-vous que ce jeu existerait si Tomb Raider n'était jamais sorti ?

TB : Oui... Nous comptions faire un jeu avec Indiana Jones. On avait d'abord pensé à une vue subjective, au travers des yeux d'Indy. Malheureusement, on n'aurait vu ni son fouet, ni son chapeau, et ce n'aurait pas été vraiment Indiana Jones. Une vue à la troisième personne s'imposait donc. Lara Croft n'a pas l'exclusivité des vues à la troisième personne ! Et quant à moi, je préfère le personnage d'Indy à celui de Lara Croft !

PCS : Alors justement — ludiquement parlant —, qu'apporte un personnage comme Indiana Jones ?

TB : Eh bien, c'est un héros que l'on ne présente plus... Vous le savez, il a un fouet et un chapeau. Le chapeau est décoratif mais son fouet lui servira à de très nombreuses occasions. C'est d'ailleurs un objet qui lui sauvera la vie à maintes reprises. Grâce à lui, il pourra désarmer ses ennemis, appuyer sur des boutons se trouvant de l'autre côté d'un précipice, passer par-dessus d'autres ravins en s'accrochant aux branches, se débarrasser d'animaux comme les serpents, bien sûr, ou encore briser des éléments du décor. Le personnage d'Indiana Jones a donc été vraiment bien adapté pour ce jeu.

PCS : Combien existe-t-il de niveaux ?

TB : Dix-sept en tout. Ils sont divisés en petites parties. En outre, il y a quelques niveaux supplémentaires où Indiana Jones pourra conduire des véhicules. Vous trouverez aussi un niveau «Tutorial» (un niveau pour se faire la main, pour apprendre à manier le personnage), comme dans la salle de gym de Lara Croft pour Tomb Raider. Même si ce jeu se présente comme la suite directe de Fate of Atlantis, il est très différent. Avant, c'était de l'aventure pure et dure. Il y a toujours beaucoup de réflexion mais le jeu est tout de même bien orienté action.

PCS : Le personnage, là, ne ressemble pas à Indiana Jones !!

TB : Ah si ! Je peux vous assurer que si ! Le personnage principal, c'est Indiana Jones. Mais c'est vrai, il ne ressemble pas à Harrison Ford. C'était la grande contrainte... Pour des raisons de droits, nous devions nous inspirer du personnage d'Indiana Jones, mais pas de la personne d'Harrison Ford. Là, on a un Indiana Jones le plus proche possible des films, sans avoir de problèmes à encourir par la suite. Les scènes cinématiques utilisent de plus le moteur du jeu.

X-WING ALLIANCE

X-Wing Alliance se présente aussi comme un produit très prometteur. On y pilote une dizaine de vaisseaux rebelles afin de combattre les forces de l'Empire. De prime abord, ça peut ressembler à Rogue Squadron, mais à vrai dire on en est bien loin... Rogue Squadron est un jeu d'arcade et X-Wing Alliance tend plutôt vers la simulation. Mais pas n'importe laquelle, puisque l'on pourra y piloter le mythique «faucon millénaire». Ça ressemblera à X-Wing vs Tie Fighter (mais seulement du côté de l'Alliance) et le moteur sera beaucoup puissant, puisque l'on pourra recréer des batailles aussi impressionnantes que celles des films, avec un nombre de vaisseaux incroyable !

PCS : Donc, pas d'Harrison Ford ?!!!

TB : Non, définitivement pas...

PCS : Les cartes 3D sont obligatoires ?

TB : Oui, tout le jeu est en 3D ! Le jeu ne vous oblige pas à avoir une 3Dfx, mais c'est tout de même conseillé.

PCS : Dans certains jeux de ce type, avec des vues à la troisième personne, les caméras se trouvent assez souvent mal placées, lorsque le personnage est plaqué contre un mur...

TB : Nous avons beaucoup travaillé là-dessus. Lorsque le personnage se retrouve dos au mur, la caméra se lève, au-dessus du chapeau du personnage, puis elle s'incline légèrement vers l'avant et on ne se retrouve jamais devant ce genre de problème.

PCS : Le jeu ne va-t-il pas être trop compliqué ?

TB : Nous avons voulu satisfaire tous les joueurs ; il y a donc un niveau de difficulté modulable. Et quand le joueur se retrouve vraiment perdu, il peut bénéficier d'une carte qui se superpose à l'écran de jeu et un point de couleur indique l'endroit où se trouve Indy dans le niveau, un autre point signalant au joueur l'endroit où il doit se rendre.

PCS : Y aura-t-il des références à Atlantis ? (Note de Léo : c'est le jeu qui m'a fait acheter un PC, à l'époque !)

TB : Oui, dès le début, on rencontre Sofia. Fatalement, il y a un clin d'œil à la fin, qui pouvait se dérouler de plusieurs façons...

PCS : On s'en souvient encore ! Merci...

Comme nous le dit Tom, on rencontre Sofia dès le début du jeu. Ça se passe un peu après l'engloutissement de l'Atlantide — la guerre est finie. Sofia travaille maintenant à la CIA. De par sa fonction dans les services secrets, elle a entendu dire qu'un savant soviétique — Gennadi Volodnikov — recherche la tour de Babel. À l'intérieur se trouverait une machine extraordinaire permettant de voyager dans un monde parallèle, appelé l'Aetherium... Nous sommes au début de la guerre froide, l'ennemi est devenu le communiste. Il faut donc éviter à tout prix que les Russes prennent le contrôle de cette machine. Pour le moment, elle n'est heureusement pas complète et certains de ses éléments se trouvent disséminés à travers le monde. C'est bien évidemment Indy qui va se mettre au boulot ! Sofia lui explique la situation et voilà notre cher Indiana Jones qui prend l'avion, direction les quatre coins du monde.

Il faut dire qu'on commence à la connaître, l'histoire d'un Indiana Jones : on a toujours en tête les déplacements qu'il effectue, dans les films ou dans les jeux — la trajectoire de l'avion qui se superpose à une carte du monde. Ben là, c'est pareil... Les destinations ? Le Kazakhstan, le pays des Aztèques, les Philippines, l'Irak et bien d'autres lieux encore. Chacun des niveaux se différencie des autres par son aspect visuel. Vous pourrez visiter de sombres cavernes mais aussi des lieux situés en extérieur et les architectures des différents pays se révèlent vraiment spécifiques. On se rend ainsi compte que LucasArts n'est pas une société comme les autres... Quand les graphistes sont chargés de créer tel ou tel lieu, ils peuvent piocher dans une immense bibliothèque de livres, de magazines géographiques ou d'autres encore ayant trait à l'architecture. Ils possèdent des centaines de magazines du genre Geo, dont ils s'inspirent pour créer canyons, ravins, temples, châteaux, îles, etc. Bref, à la fin, on comprend la cohérence des jeux Lucas. D'ailleurs, tous les endroits ou les sites architecturaux d'Indiana Jones et la Machine infernale existent vraiment... Peut-on parler de visite guidée ? Pourquoi pas... Mais avant tout, Indiana Jones apparaît comme un jeu fun à 100 % ! Il comporte tout ce que les films ont toujours contenu : de l'action, des rebondissements, de l'humour et du dépaysement (action qui manquait peut-être aux épisodes Last Crusade et Atlantis...). Bon, c'est clair, en voyant le moindre screenshot d'Indy, on se dit : «Tiens, un Tomb Raider-like !» Eh bien non : le personnage d'Indy apporte de toute façon une dimension supplémentaire à ce type de jeu. Lara Croft a de la présence mais ne traîne pas derrière elle tout le passé d'Indiana Jones. Et quelque part, n'est-ce pas plutôt Lara Croft qui a tout repris d'Indy ? Elle se balade dans le même genre de lieux que lui (dans ses films), elle a une approche scientifique des lieux qu'elle visite (de par le scénario — dans les faits, c'est autre chose...) et il existe toujours un petit côté surnaturel dans ses aventures. Mais bon, des filles à la poitrine proéminente, on en rencontre tous les jours — dans le bus, dans la rue... Des héros au vieux feutre mou et armés d'un fouet, mis à part Indy, pas des masses ! Les énigmes seront nombreuses et devraient être bien plus intéressantes que dans Tomb Raider. Mais ce qui risque d'être vraiment génial (et surtout pour les fans), ce sont les nombreuses références aux films. On pourra, par exemple, couper un pont fait de bambou et de lianes — suspendu au-dessus d'un ravin — à l'aide d'une machette. Et surtout, il y aura un passage dans un wagonnet ! Mythique — est-il besoin de le rappeler... Je me souviens d'avoir vu ce film le jour de sa sortie. Lors de la scène se déroulant sur les rails, la salle trépignait et on entendait un vague murmure. Lorsque le wagonnet a décollé, on aurait entendu une mouche voler... Reprendre ce passage dans le jeu était peut-être la meilleure des choses à faire. On attend donc tout cela avec une grande impatience.

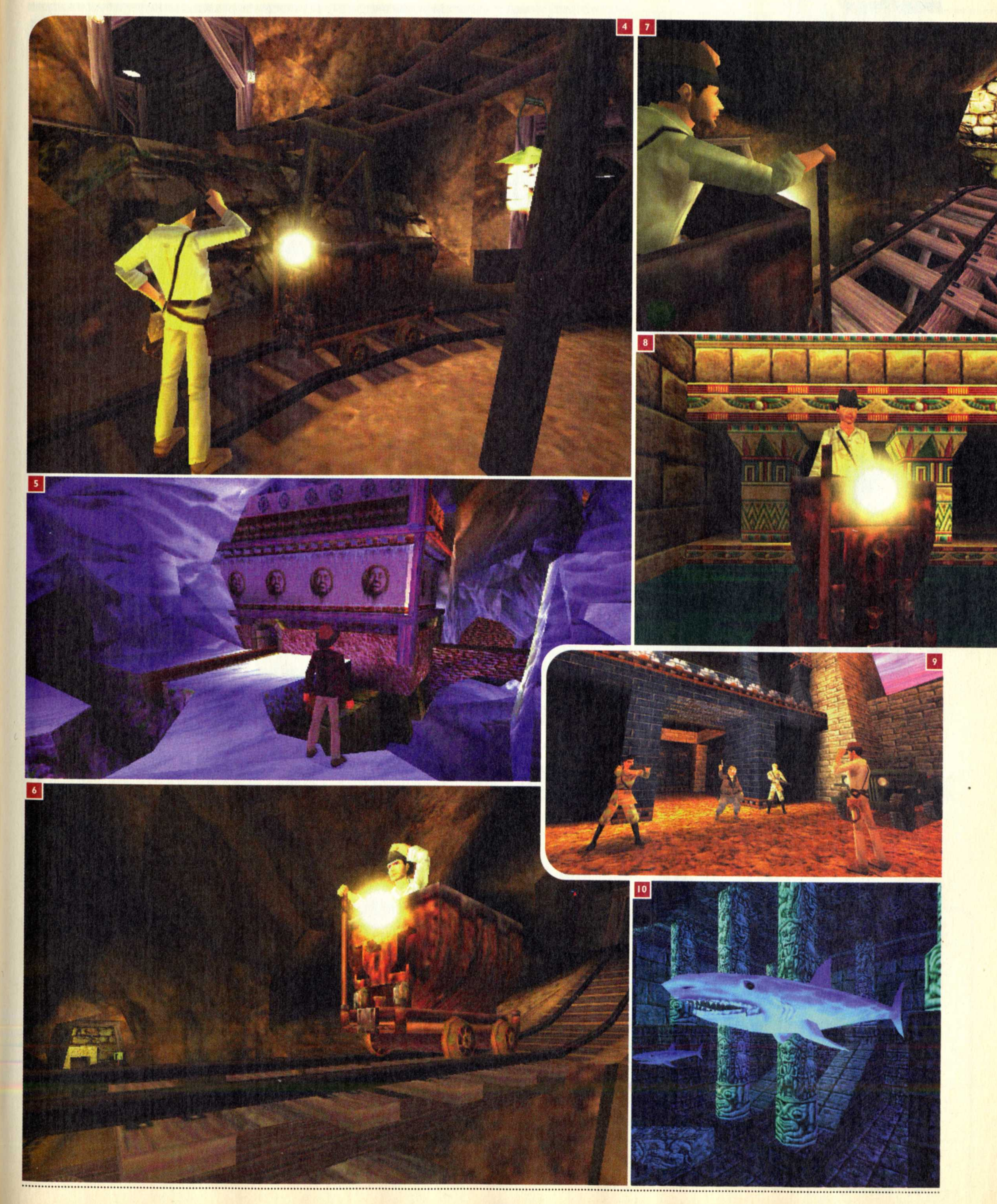
1 - Là, Indy court... Mais il peut aussi se baisser, sauter, lever la tête. On peut aussi voir à travers ses yeux, à la première personne.
2 - Ici, il va être difficile de remplacer l'idole par un sac de sable !
3 - I hate snakes...
4 - Ça me rappelle quelque chose...
5 - Pas d'orichalque ici...
6 - Admirez ces subtils effets de lumière !
7 - Si à ce moment précis, on ressent la même sensation que dans le film, on peut dire que c'est le jeu de l'année !
8 - La richesse des textures (à l'arrière-plan) se révèle sans aucune commune mesure avec ce que présentent les autres jeux de ce type.
9 - I hate these guys ! Là, ce ne sont pas des nazis — mais des communistes !
10 - Un hommage à Jaws ???










4
7
5
8
9
6
10

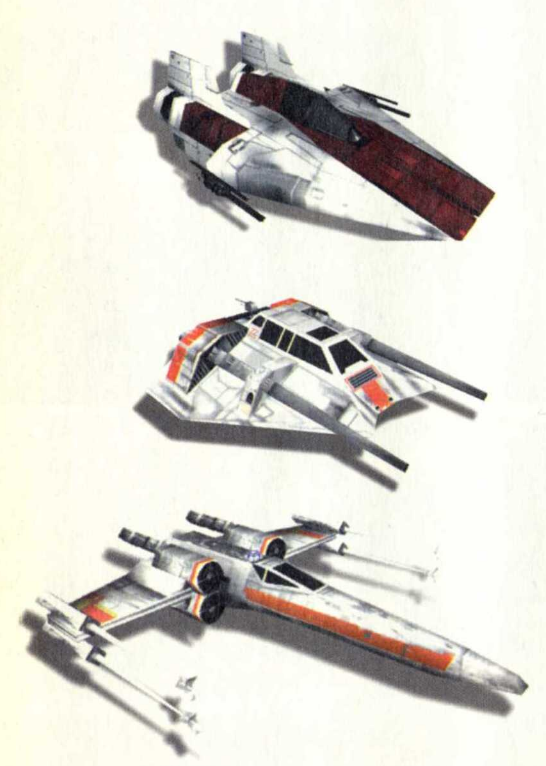
ROGUE SQUADRON

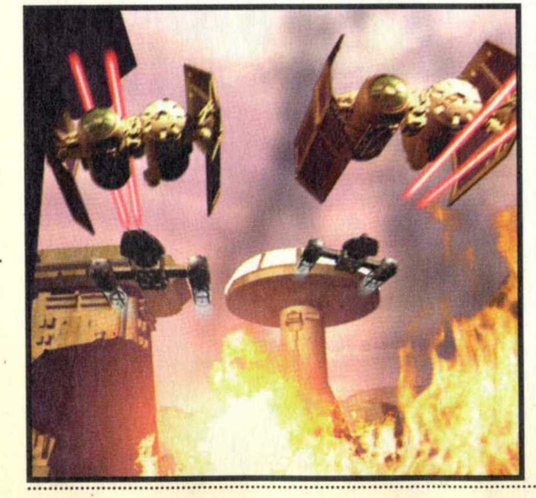
ROGUE SQUADRON EST LE PREMIER JEU D'ARCADE SUR PC OÙ L'ON PILOTE DES VAISSEAUX DE LA GUERRE DES ÉTOILES SANS AVOIR UNE APPROCHE DE SIMULATION. LE RÉSULTAT DEVRAIT ÊTRE À 100 % FUN... ON EN CONNAÎT DÉJÀ UN PEU LE PRINCIPE, INSPIRÉ DU PREMIER NIVEAU DE SHADOWS OF THE EMPIRE...

PC SOLUCES
Vidéo sur le CD

Brett Tosti, chef de projet de Rogue Squadron...







ENTRETIEN AVEC BRETT TOSTI, CHEF DE PROJET DE ROGUE SQUADRON...

PC Soluces : Bonjour !

Brett Tosti : Bonjour, tu as déjà entendu parler de Rogue Squadron ?

PCS : J'ai vu des images et je sais que ce jeu reprend le concept du premier niveau de Shadows of the Empire...

BT : Tout à fait... Tous les joueurs et toute la presse ont fait l'apologie de ce fameux niveau. Il fallait persévérer dans cette voie en proposant un grand jeu composé de combats air / sol ou air / air. Mais avec plein de nouveautés... Dans Shadows of the Empire, il n'y avait qu'AT-AT, AT-ST et des Probes. Là, on aura bien entendu tout cela, plus des Tie Fighter, beaucoup plus difficiles à abattre puisque pouvant voler. Et le nombre de vaisseaux que l'on pourra piloter sera, lui aussi, très varié...

(Il lance le jeu. La première chose à y faire semble être la sélection du vaisseau. On est dans un hangar ; on tourne sur soi-même... Chaque impulsion sur une touche fait tourner à gauche ou à droite et on s'arrête à chaque vaisseau. X-Wing. Une impulsion. Snowspeeder. Une impulsion. B-Wing. Une impulsion. Millennium Falcon. V-Wing.)

BT : Le V-Wing est un prototype...

PCS : Eeeeh, j'ai pas rêvé, là, j'ai vu le Millennium Falcon !

(Sourires... Je me suis fait avoir ; le vaisseau de Han Solo n'est que pure décoration. On ne s'arrête pas dessus lors de la sélection du vaisseau. Je m'empresse de lui poser la question...)

PCS : Pourra-t-on le piloter ?

BT : Non, il est là, il décore.

(N'empêche que... Le déplacement, lorsque l'on passe sur le plus célèbre vaisseau de toute la science-fiction est beaucoup plus étalé que les autres. Il suffirait d'un petit blocage pour que tous les vaisseaux soient à égale distance les uns des autres. Et quand il me dit ça, il a un petit sourire. Vous ne trouvez pas ça bizarre, vous ? Le type a un truc en moins dans son jeu et ça le fait sourire. En y repensant, j'en suis sûr. Il y sera... Mais cet avis n'engage que moi !!)

PCS : Tant pis ! Alors, le V-Wing, un prototype...

BT : Oui, comme chacun des autres vaisseaux, il possède des caractéristiques, des points forts et des points faibles. L'un va pouvoir se déplacer très vite, l'autre va avoir un super armement, etc. En fonction des situations, il sera plus ou moins intéressant d'opter pour tel ou tel vaisseau.

PCS : Quelles seront ces différentes situations ?

BT : Parfois, il faudra protéger un vaisseau, une autre fois, éviter la destruction d'une ville, se débarrasser des Tie Fighter, bombarder un site. Mais les missions sont évolutives et décomposées en plusieurs phases. Les forces de l'Empire pourront souvent faire des diversions et attaquer vos alliés à un autre endroit de la carte...

(Je pilote un X-Wing ; la première constatation, c'est que ça bouge bien. C'est sur Tatooine. Le sol regorge d'animations quand on s'approche. Des hommes s'enfuient, un Landspeeder trace à fond. Mais la ville commence à souffrir des bombardements incessants des Tie Bomber. Allez, je les prends en chasse. Wow, pas facile ! Les AT-AT étaient plus statiques... En une minute, j'en descends un. Puis son pote. Je suis dans le feu de l'action, c'est carrément intense. J'en termine avec le dernier d'entre eux quand une nouvelle formation ennemie attaque l'autre bout de Mos Esley. Au bout d'un moment, je me fais exploser la tronche mais je suis convaincu par le jeu.)

PCS : Techniquement parlant, quelles sont les innovations qui sont intervenues entre Shadows of the Empire, premier niveau, et Rogue Squadron ?

BT : Tout est beaucoup plus fluide... Il y a beaucoup plus de détails partout, que ce soit sur le sol ou sur les vaisseaux. Quant aux effets de lumière, il y en a vraiment partout — beaucoup plus que dans «Shadows».

PCS : Merci...

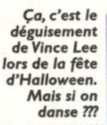
L'histoire de Rogue Squadron démarre à un moment qui se situe entre La guerre des étoiles et L'Empire contre-attaque. Vous vous retrouverez embrigadé dans un escadron de douze pilotes, juste après la fameuse bataille de Yavin. Les forces de l'Empire sont affaiblies mais toujours aussi féroces ! Il faudrait fort peu de chose pour que la guerre tourne à l'avantage des rebelles. L'histoire prouvera que les hostilités dureront encore une demi-douzaine d'années... Chaque jour, des combats incessants, impitoyables. Et bien sûr, c'est vous qui vous collez au grand nettoyage...

Pour ceux qui n'ont pas joué à Shadows of the Empire, j'en rappelle brièvement les concepts : vous pilotez un engin des forces rebelles et vous devez vous débarrasser des armadas de l'Empire qui se trouvent dans votre secteur. Il faut quand même voir le jeu pour se rendre compte qu'il ne se présente pas simplement comme un titre d'arcade. Sa réalisation se révèle d'ailleurs irréprochable : ça bouge vraiment rapidement et les vaisseaux que l'on utilise ont vraiment les mêmes réactions, la même inertie que dans les films. Le X-Wing par exemple, pourra replier ses ailes en position d'attaque ou en position de vol. Le Snowspeeder, comme dans Shadows, possède des aérofreins que l'on voit se rabattre. Les sons sont bien entendu ceux du film, pour que l'on se sente parfaitement en pays de connaissance. Si ce n'était qu'un bête jeu d'arcade, vous croyez que j'en parlerais ainsi ! Ce qui reste le plus passionnant, ce sont les missions elles-mêmes. Extrêmement variées, elles se modifient du tout au tout en fonction de l'objectif. Parfois, on devra anéantir les ennemis, effectuer des vols de reconnaissance, escorter des vaisseaux plus gros... En fait, chaque mission se subdivise en plusieurs parties : dans l'une d'entre elles, par exemple, vous devrez libérer des rebelles séquestrés dans une prison. Il faudra d'abord trouver les geôles, relâcher les insoumis et escorter les «shuttles» afin qu'elles arrivent à bon port... D'autant qu'il y a une grande profusion de paysages ; on se retrouve dans la forêt, des déserts, des canyons, des régions volcaniques ou carrément au-dessus de l'eau. Et pour enrichir le tout, on pourra dégoter de nouvelles armes. Il suffira de détruire un certain bâtiment et on trouvera un upgrade pour un vaisseau — une nouvelle arme, par exemple... Ou alors un nouveau vaisseau ?

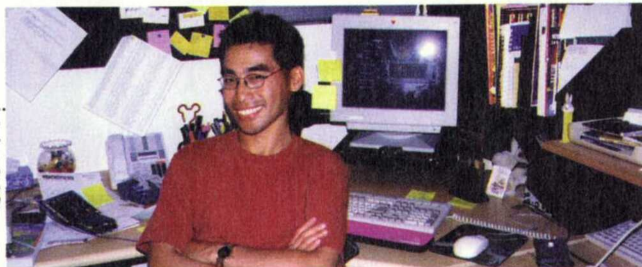


1 - Comme dans de nombreux jeux actuels, les scènes intermédiaires utilisent le moteur du jeu.
2 - Les montagnes sont beaucoup plus détaillées que dans le premier niveau de Shadows of the Empire.
3 - C'est la première fois que je vois un Snowspeeder ailleurs que sur Hoth. Ça n'est pas grave, j'adore cet engin...
4 - C'est au moins un AT-AT qui explose en plein vol, ça !
5 - Merveilleux engin que ce Snowspeeder ! Eh oui, ça tire par l'arrière !
6 - Effectivement, tout est beaucoup plus détaillé que dans Shadows. Il suffit de contempler les textures pour s'en convaincre.
7 - Certains niveaux se révèlent assez obscurs. Cela permet de mettre en valeur certains effets de lumière (ceux des lasers ou des réacteurs, par exemple).
8 - L'Y-Wing est un vaisseau à armes multiples.
9 - Toujours aussi dangereux, les AT-AT...
10 - L'A-Wing a la particularité d'être un vaisseau très rapide.
11 -Il serait temps d'utiliser des contre-mesures...

STAR WARS
LE MYTHE ET LA MAGIE


Vidéo sur le CD

VINCE LEE A DÉJÀ RÉALISÉ LES JEUX REBEL ASSAULT ET REBEL ASSAULT 2 CHEZ LUCAS. POUR CHAQUE FÊTE D'HALLOWEEN, IL CRÉE LES TENUES LES PLUS EXCENTRIQUES. COMME PAR EXEMPLE LES TÊTES DES STATUES DE L'ÎLE DE PÂQUES EN CARTON OU UNE ESPÈCE DE ROBOT INSPIRÉ D'ALIEN, CELUI DANS LEQUEL SE GLISSE RIPLEY POUR COMBATTRE LA CRÉATURE. ET SI ON DANSE ?...


Vince Lee, chef de projet de ce somptueux produit, a déjà réalisé les deux Rebel Assault. C'est aussi un créateur de déguisements de premier ordre pour Halloween !


Ça, c'est le déguisement de Vince Lee lors de la fête d'Halloween. Mais si on danse ???

PC Soluces : Bonjour !

Vince Lee : Bonjour ! Je m'occupe de l'encyclopédie sur La guerre des étoiles.

PCS : Pourquoi avoir créé une encyclopédie, plutôt qu'un jeu ?

VL : À l'aube de la deuxième trilogie, il fallait un produit référentiel, quelque chose qui mette tout le monde d'accord, une sorte de bible sur La guerre des étoiles... On trouve tout, absolument tout, sur les épisodes 4, 5 et 6 et quelques informations sur l'épisode I, dont le tournage a été terminé...

PCS : Voyons ça...

(Il me montre alors toutes les rubriques, les unes après les autres et attire surtout mon attention sur deux passages à ne pas louper : le défilé de mode de Leia et les essais des armes sur les stormtroopers. Je suis mort de rire ; visiblement, ça fait le même effet sur tout le monde. De retour en France, j'ai montré ces scènes à nombre de gens ; à chaque fois, ce sont des éclats de rire garantis — que l'on regarde une fois, dix fois ou cent fois.)

PCS : Excellent ! Quelle bonne idée que de mettre un peu d'autodérision. Y a-t-il d'autres défilés de mode, mis à part celui de Leia ?

VL : Non, là, le personnage s'y prêtait bien et les tenues étaient différentes.

PCS : C'est une encyclopédie... Vous avez quelques chiffres ?

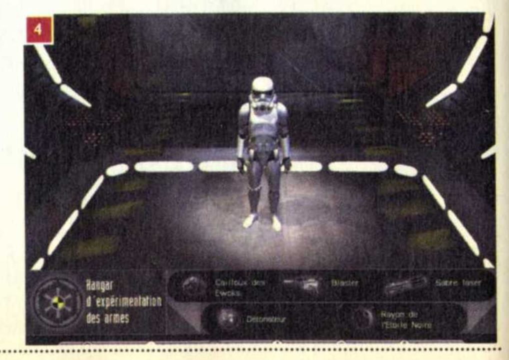
VL : Dans les deux CD, on trouve deux mille cinq cents photos, vingt vaisseaux que l'on peut animer en 3D dans l'espace, quarante minutes de vidéo, vingt minutes audio (interviews ou sons des véhicules), trente schémas techniques et six cent mille mots.

PCS : Gros boulot de traduction... Merci !

Voici sans doute le produit LucasArts le plus impressionnant du moment. C'est une encyclopédie sur Star Wars, mais l'approche y est tellement professionnelle que l'on ne peut pas donner un autre nom à ce produit. L'arborescence des menus se révèle un vrai régal et on y navigue sans vraiment s'en rendre compte. Après avoir tout vu, tout lu (il y a quand même six cent mille mots), on devient un parfait spécialiste de cet univers. Tout est parfaitement décrit, des personnages aux monstres, en passant par les vaisseaux, les armes et les lieux...

Prenez par exemple un vaisseau parfaitement ordinaire, comme le X-Wing. Vous en aurez le schéma technique et disposerez d'un texte (avec des liens HyperText), d'images et d'une vidéo faisant référence au navire en question. On trouve aussi une tonne de renseignements sur les créatures, avec là aussi, bien évidemment, une flopée de détails croustillants sur leur conception et des images des films où elles apparaissent. Les héros du film sont tous décrits avec une précision... millimétrique. Concernant Leia, on verra même quelque chose d'assez amusant... Une des rubriques vous permettra de la contempler dans tous ses habits différents, de la tenue princière à celle du chasseur de primes, Boushh. Et on aura même la possibilité d'activer une scène cinématique de défilé de mode ! Selon une musique rythmée, elle avancera sur une piste, posera sur un Speeder Bike, la Harley-Davidson des temps modernes... Grandiose ! Vous trouverez aussi des manifestations d'autodérision dans la rubrique des armes. En effet, on peut faire du crash-test de stormtrooper ! Un de ces soldats de l'Empire se trouve à votre disposition. À vous de tester vos armes dessus... Vous pouvez lui balancer des cailloux ewoks, le malmener au blaster (il entame alors un numéro de claquettes des plus réussis), lui arracher un bras très proprement au sabre laser, lui balancer une grenade thermique dans les mains ou tout simplement tester sur sa personne le rayon de l'Étoile de la mort. Ces séquences sont à mourir de rire !

Cette partie encyclopédique recense aussi tous les lieux de tous les films, avec les horaires pour se rendre d'une planète à l'autre, comme en avion. On bénéficie aussi d'une «Timeline» des événements très anciens, qui fonctionne aussi pour les événements futurs ayant été abordés dans des comics américains ou dans des livres... On apprend par exemple que Boba Fett n'est pas mort dans la gueule du Sarlackk et que l'empereur Palpatine vit toujours ! Bref, pour le moment, on ne connaît qu'un tout petit bout de Star Wars... Mais attention ! Vous trouverez encore bien d'autres choses sur ces deux CD... Maintenant, jetons un coup d'œil sur les images du Film, l'épisode I. Eh oui, ils en parlent ! Il y a des photos, la distribution, les rôles des acteurs, les endroits de tournage (où régnait parfois une chaleur de soixante-cinq degrés). On commence à toucher du doigt ce qui sera sans doute, cinématographiquement parlant, l'événement majeur de 1999 — annoncé depuis plus de vingt ans. Et ce produit, entièrement traduit, coûtera dans les 170 francs !



1 - Si vous cherchiez une carte de navigation pour vous déplacer dans la galaxie Star Wars, vous l'avez trouvée...
2 - Chacun des personnages est détaillé à l'extrême. Ici, ce n'est que la page de présentation de Boba Fett. Pour continuer, il faut faire «Explorer».
3 - Le menu des personnages principaux... D'autres sont dédiés aux monstres et créatures en tout genre, mais plus secondaires...
4 - Le fameux menu du crash-test de stormtroopers ! On a envie d'en demander bien davantage...

FORCE COMMANDER

Force Commander a été retardé d'au moins six mois. Je rappelle que c'est un jeu de stratégie en temps réel, à la Command and Conquer. Il paraît que c'est pour pouvoir y intégrer les unités de l'épisode I. Nous, on avait vu quelques images et on avait trouvé ça pas tout à fait convaincant, notamment au niveau du moteur de jeu. Rendez-vous par conséquent dans six mois...



LES
EBEL
OUR
, IL
LUS
PAR
STA-
EN
DE
ELUI
LEY
RE.

ettra
prin-
ne la
ode !
a sur
ose !
s la
orm-
posi-
ncer
s un
très
ique
yon

les
tre,
éne-
turs
es...
s la
Bref,
rs...
ces
ilm,
bu-
nait
e à
ent
lus
les

1

Plan des Lieux

*Echelle non respectée pour les distances relatives

Dantooine
Ord Mantell
Yavin
Temple Massassi
Yavin 4
Mon Calamari
Régions inconnues
Bordure Extérieure
Bordure Moyenne
Bordure Intérieure
Mondes du Noyau
Kashyyyk
Cité Impériale
Coruscant
Alderande
Noyau Sombre
Corellia
Espace des Hutt
Kessel
Nar Hutta (Infos non disponibles)
Nar Shaddaa
Cité des nuages
Naboo**
Tatooine
Générateur de champ
Village Ewok
Endor
Bespin
Anchorhead et station Tosche
Canyon du Mendiant
Grand Entonnoir de
Palais de Jabba
Ferme des Lars
Astroport de Mos
Grotte d'Obi-Wan
Mer de dunes et Désert de Jundland
Grotte du Mal
Cabane de Yoda
Base Echo
Caverne du wampa
Ceinture d'astéroïdes de Hoth
Hoth
Dagobah
Thèmes
Lieux de notre galaxie
Durée du voyage en hyperespace
Sortie

2

Boba Fett

L'intrépide chasseur de primes qui pendant des dizaines d'années a inlassablement pourchassé Yan Solo et Chewbacca. Vêtu de son armure de Mandalore, Fett est un véritable arsenal ambulant avec ses blasters, son lance-grenade, son mini lance-flamme et son fouet en fibre. Son casque est équipé de senseurs en tous genres et son armure abrite un système de survie limité. Fett, qui est le seul homme notre connaissance à avoir échappé au terrible Sarlacc de Tatooine, est peut-être l'ennemi le plus assidu que les héros de Yavin aient eu à combattre.

Explorer
Dengar
Yan Solo
Greedo
Menu · Précédent · Suivant · Niveau · Options · Plan

3

Impériaux
Chevaliers Jedi
Droïdes
Obi-Wan Kenobi
Chasseurs de primes
Dark Vador
Z-6PO
Personnages
Yan Solo
Luke Skywalker
Tatooine
Princesse Leia
Contrebandiers
Rebelles
Menu · Précédent · Suivant · Niveau · Options · Plan







DRAKAN EST LE PRODUIT PHARE DE PSYGNOSIS DU MOMENT. AU FINAL, ON AURA VRAIMENT DEUX JEUX EN UN, L'UN À LA TOMB-RAIDER, AVEC UNE HÉROÏNE RESSEMBLANT À LARA CROFT COMME DEUX GOUTTES D'EAU, ET L'AUTRE OÙ CE PERSONNAGE CHEVAUCHE UN DRAGON. BIEN ENTENDU, COMME TOUT DRAGON QUI SE RESPECTE, CELUI-CI CRACHE DES FLAMMES ! ET BIEN ENTENDU, C'EST VOUS QUI LE DIRIGEREZ DANS DES COMBATS TRÉPIDANTS.





La 3D (encore) au service des jeux
Comme vous pouvez le constater sur ces images, les personnages ont été modélisés en 3D puis texturés. Le plus gros travail consiste bien évidemment à créer le volume. C'est le logiciel 3D Studio Max qui a été utilisé pour le développement de cette partie du jeu, combiné à un utilitaire maison.



Le monde de Drakan est un véritable paradis. Dragons et humains y vivent en parfaite osmose. C'est la paix, un monde où tout n'est que calme, luxe et volupté, pour paraphraser Baudelaire. Jusqu'au jour où tout change. Surgit une créature hybride, mi-homme, mi-dragon. Et, comme vous vous en doutez, c'est le chaos.

Vous incarnez Rynn, une ravissante fille à la longue queue de cheval, une guerrière. Mince, souple, svelte, sans doute un peu crétine, elle a toutes les qualités que peuvent apprécier les hommes. Ah, pour ne rien gâcher, elle a de gros seins (ceux de Lara ont un peu baissé de volume, vous avez remarqué ?). Elle est accompagnée de son fidèle ami, Arokh. Non, ce n'est pas le prince charmant ; non, ce n'est pas le petit gros qui lui fait à bouffer et lui sert de conscience ou de chaperon. C'est son dragon, son animal domestique, si vous préférez. C'est vrai que Médor, ça n'aurait pas été génial. Arokh (à ne pas confondre avec notre éminent collaborateur Arioch, qui n'a rien d'un dragon, loin de là), Arokh, nous dit-on, est une sorte de légende vivante, un dragon rouge vieux de plusieurs centaines d'années. Rynn chevauche Arokh durant ses aventures. Figurez-vous que le frère de Rynn, Fynn, vient de se faire enlever par Narvros (la créature mi-homme, mi-dragon) et Rynn est prête à tout pour le retrouver. Elle décolle et se met donc à parcourir les cieux. Elle traversera dix niveaux, mais ce ne sont pas des niveaux comme nous l'entendons. Ils forment un monde cohérent et sont véritablement gigantesques. Il faut aussi penser que vous pourrez voler, grâce au dragon. Certains passages vous seront interdits en mode Dragon ; vous pourrez bien entendu les parcourir à pied, pour trouver des bonus, de nouvelles armes, des potions de santé ou des armures.

À pied, notre héroïne pourra sillonner des villages, parler aux habitants et obtenir ainsi des informations sur l'endroit où se trouve son cher frère. Bien entendu, elle devra combattre des créatures mais pourra être aidée en cela (et on n'est jamais trop aidé, surtout quand on est une fille) par son dragon survolant le terrain. Sur les cadavres de ses ennemis, elle pourra récupérer de nouvelles armes.

En l'air, c'est tout autre chose. C'est beaucoup plus mouvementé, là-haut. Il y a bien sûr des ennemis, volants eux aussi, des dragons chevauchés par des cavaliers très expérimentés eux aussi. Heureusement, votre dragon est normalement constitué et crache des boules de feu. Pour explorer une région, l'idéal est de faire un survol de la région en dragon en bombardant vos ennemis de boules de feu, en détruisant les pièges et en exterminant les objets volants identifiés du secteur. Après, on se pose et on fait une petite promenade.

Le vol en dragon est vraiment très bien réalisé. Celui-ci peut décoller à la verticale, ce qui est moyennement réaliste (mais dites-moi, une nana sur un dragon, est-ce bien réaliste ?) mais le vol est réellement... planant. La pesanteur est vraiment très bien gérée et le vol en lui-même semble très naturel. C'est un mélange entre le planeur de Flight Simulator et Descent. Car on fait ce que l'on veut de son dragon : il se déplace latéralement, il effectue des loopings incroyables, tourne sur lui-même en déployant ses ailes majestueuses. Et c'est surtout incroyablement beau. Justement, parlons-en de ces ailes ! Les textures sont les plus belles que l'on ait jamais vues. Imaginez : on distingue les plus petits vaisseaux sanguins qui irriguent ces ailes et de plus, elles sont transparentes, si bien qu'on devine le sol quand elles sont déployées. C'est vraiment magnifique. Cela donne un effet

LE MOTEUR DU JEU

Sa grande force, c'est qu'il peut gérer les lieux étriqués comme de vastes environnements. Le moteur de Drakan utilise un système de couches, de calques très sophistiqué, qui donne cette impression de jamais vu. Plutôt que des polygones texturés, ce sont des calques qui sont assemblés pour créer des niveaux. L'avantage, c'est que ces calques peuvent être morphés et déformés. Le moteur semble ne pas avoir de limites mais dans Drakan, le nombre de polygones est limité à cent mille par seconde.

Il y a aussi une autre différence fondamentale, notamment dans la gestion des personnages. Dans tous les jeux, comme Unreal ou Tomb Raider, les personnages sont animés par la technologie dite du squelette. Ce que l'on voyait du personnage était une représentation graphique de ce squelette, point à la ligne. À présent, c'est toujours le squelette qui crée les animations mais il y a en surcouche une autre gestion, celle de la peau. Elle peut-être animée et ce à différents endroits du corps. Les ombrages, par exemple, seront donc bien plus élaborés dans certains cas, comme lorsque l'héroïne s'accroupit ou qu'elle effectue un saut. D'autant que la gestion des ombres et lumières est très travaillée. Si une torche est posée juste devant la fille, à mi-hauteur, elle éclairera son nombril et moins ses genoux ou ses seins, encore moins sa tête et ses pieds. Enfin, tout dépend de la puissance de la lumière. Ça, ça existe déjà un peu partout. Mais comme il existe des objets qui absorbent la lumière, on devrait obtenir des effets de lumière très originaux.

Pour toutes ces raisons, Drakan devrait tout de même demander une configuration assez importante (l'éditeur recommande un P2 233). Mais bon, si on commence à voir des éditeurs qui se la jouent honnêtement, (voir le dossier du mois dernier sur le déchiffrage des boîtes de jeu vidéo, concernant les configurations exigées), on ne va pas s'en plaindre.







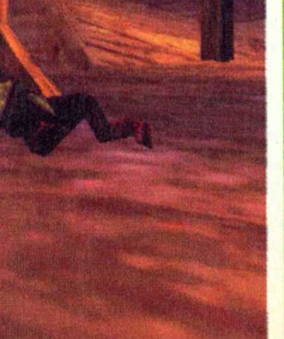






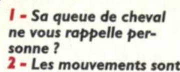














1 - *Sa queue de cheval ne vous rappelle personne ?*
2 - *Les mouvements sont nombreux et elle se déplace toujours avec une certaine grâce. Il faut la voir monter sur son dragon... Waouh !*
3 - *La course-poursuite commence.*
4 - *Quelques combats ne sont pas sans rappeler certains simulateurs de vol !*
5 - *Ça vaut tous les Godzilla du monde, ça !*
6 - *Lui, face à un dragon, il n'a aucune chance !*
7 - *Aucun problème quand on a un dragon pour compagnon.*
8 - *Ce genre de rencontre peut poser problème mais Rynn est très habile lors des combats.*
9 - *Les caméras vous permettent de voir par-dessus l'épaule de Rynn.*
10 - *Ils semblent mal partis pour devenir vos compagnons de route, ceux-là !*
11 - *Le dragon peut vous assister dans les combats.*
12 - *C'est marrant, mais le cou et la tête du dragon me font penser à quelque chose...*
13 - *Imparable ! On tire, on straffe pour se protéger et on élimine n'importe quel ennemi.*

d'étrangeté ; les ailes sont solides – elles portent dragon et cavalière – bien que paraissant fragiles et délicates. Un peu à l'image du jeu, où la variété est reine : vous pourrez explorer des grottes aux boyaux étroits comme vous pourrez survoler d'immenses espaces vallonnés sur le dos de votre dragon, ou encore rencontrer différents personnages dans leur maison... Vous pourrez combattre avec des boules de feu à dos de dragon, ou à l'aide d'une large épée quand vous serez à pied. Les caméras suivant le dragon ou le personnage sont très bien placées et il est surprenant de constater que c'est le même moteur de jeu qui gère aussi bien les déplacements à l'intérieur des habitations que le survol de paysages immenses à dos de dragon. Néanmoins, pour le moment, le clipping (apparition soudaine des objets 3D) est assez fort.

Le mode Réseau est lui aussi très abouti. Ça se joue en Deathmatch. Chacun dirige un dragon mais démarre à pied. Il faut aller le plus vite possible vers le dragon et ramasser tout aussi rapidement des munitions. On pourra jouer jusqu'à huit sur Internet, et à deux par modem. Comme dans tous les Doom-like, on a un système de «frags» (à chaque fois que vous tuez un adversaire, vous marquez un point) et dès que vous êtes tué, vous vous réincarnez. Ça va très vite et les folles courses-poursuites sont vraiment passionnantes.

Pour le moment, le jeu n'est finalisé qu'à 80 %. Il sortira au cours du premier trimestre 99. Ce sont les énigmes et l'ensemble de l'aventure qui détermineront si c'est un très bon jeu. Pour le moment, on sait que le moteur est très impressionnant. L'aventure sera-t-elle à hauteur de nos espérances ?...

«Léo de Urlevan







L'équipe qui a développé Drakan.





LES JEUX DE PLATES-FORMES SONT ASSEZ RARES SUR PC POUR QUE LA SORTIE D'UN NOUVEAU SPÉCIMEN SOIT REMARQUÉE. UBI SOFT AYANT CONNU UN FRANC SUCCÈS AVEC RAYMAN, LA SOCIÉTÉ FRANÇAISE RÉCIDIVE, AVEC CETTE FOIS UN ESPRIT DIFFÉRENT ET, SURTOUT, UNE CONCEPTION EN 3D.



PC SOLUCES
Démo exclusive sur le CD

ED ET LES MONSTROPLANTES

TONIC TROUBLE

Si le nom d'Ubi Soft est très souvent présent sur le marché du jeu vidéo, c'est la plupart du temps en tant que distributeur. Le développement des jeux se fait alors à l'extérieur, ou du moins en partenariat avec des studios de création. Ici, c'est le développement interne qui est à l'honneur puisque l'idée du jeu vient de l'intérieur même de la société. À l'origine du projet, Michel Ancel, déjà instigateur du célèbre Rayman, a imaginé le personnage de Ed, le héros (ou plutôt l'antihéros) de Tonic Trouble, ainsi que l'atmosphère graphique. L'aventure a débuté en juillet 1996 avec une équipe de cent vingt personnes. Chez Ubi, on se donne les moyens de la réussite !

UN MOTEUR GROS COMME ÇA !

Avec l'apparition de nouvelles technologies, les jeux se doivent de suivre le marché pour tirer parti des possibilités offertes. Tonic Trouble est donc un des premiers jeux à tirer pleinement profit de la technologie AGP d'Intel. Pour ce faire, un moteur 3D a été spécialement développé par plus de cinquante ingénieurs pendant un an et demi, afin de s'adapter au mieux à l'appétit créatif incessant des développeurs. Le nom qui lui a été donné est en rapport avec son utilisation future : «Architecture Commune Programmation». En effet, avec ce type d'outil, ce ne sont plus les programmeurs qui créent, mais directement les game designers, ce qui permet alors de concevoir des personnages aux graphismes plus complexes et au comportement plus vivant, ainsi que des environnements graphiques plus riches. On obtient au final un univers moins répétitif, bref, un gameplay (ou jouabilité mêlée de plaisir) bien plus convivial.

MIEUX À TOUS LES NIVEAUX

L'influence de cette nouvelle technologie sur le jeu proprement dit se situe à différents niveaux.

Tout d'abord les personnages. Dans la plupart des jeux, on sent l'intelligence uniquement au niveau du héros. Là où ça se gâte, c'est quand il s'agit des ennemis. Dans Tonic Trouble, tous les personnages, trente au total, réagissent de façon différente suivant les situations, que ce soit Ed ou les autres acteurs du jeu. Par exemple, une carotte peut «faire» différentes actions sans que l'on puisse influer directement son comportement, comme s'enfoncer sous terre, courir ou mordre. Ceci est possible grâce à l'utilisation de ce nouveau moteur.

Pour ce qui est de l'environnement graphique, les décors deviennent plus interactifs. Certains éléments ne sont donc pas là uniquement pour faire beau, mais servent également à créer quelques petites énigmes ou casse-tête, qui augmentent encore l'intérêt du jeu. Au total, onze niveaux, ou «maps», plus le dernier niveau du méchant Grogh. L'ensemble des maps est accessible à partir d'une carte générale, depuis laquelle il est possible de recommencer certains niveaux. En effet, en avançant dans le jeu, de nouveaux pouvoirs vous permettront de retourner dans des maps, afin d'accéder à des endroits auparavant inaccessibles. Les mouvements de caméra et les vues proposées permettent également de mieux se situer dans l'environnement et, ainsi, de se sentir plus à l'aise, par exemple, dans les scènes où Ed vole au-dessus des décors.

La jouabilité et la liberté du joueur s'en trouvent grandement améliorées et permettent au joueur d'aller explorer les moindres recoins du plateau de jeu, et d'y rencontrer différents ennemis au comportement variable.

UN UNIVERS «TOONESQUE»

L'idée de départ vient bien évidemment de Michel Ancel, qui désirait retrouver dans Tonic un monde féerique et frais, plutôt qu'angoissant et froid, comme dans la plupart des jeux.

Les décors ont tout d'abord été dessinés sur papier par des graphistes, puis numérisés et retravaillés sous 3DS Max. On retrouve ainsi un univers inspiré des cartoons des années 60, avec la simplicité, l'énergie et l'efficacité propres au genre. Cet aspect est renforcé par la musique du jeu, qui ne varie pas suivant les niveaux, mais qui s'adapte plutôt aux situations rencontrées, avec des variations de thème suivant les émotions de Ed, ses activités. De plus, la qualité de la bande-son est indéniable, un musicien y ayant travaillé pendant six mois ; le tout est au format Dolby Surround sur CD-Rom, et



La Dino-vache est franchement cocasse.











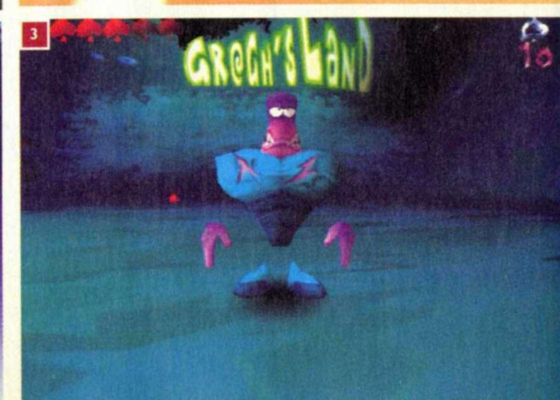












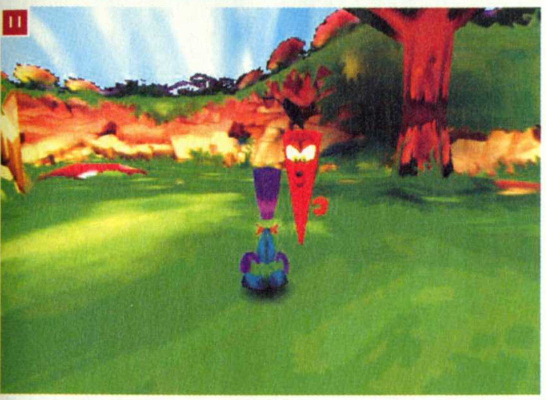
Dolb
vous

ET I
Il s'
vrai
gné.
frag
pers
LA g
Lag
une
pou
est
ma
pre
pau
Ce
ses
la s

WH
Pou
pri
pou
me
tou
la
rec
bâ

IN
Po
ma
pe
se
lis





***1* - À l'aide de son nœud pap', Ed est capable de planer dans les airs.**
***2* - Les effets lumineux rendent les décors magnifiques.**
***3* - En super Ed, Grogh, prépare-toi !**
***4* - Les décors sont très variés, mais restent toujours hauts en couleur.**
***5* - Dans n'importe quelle situation, Ed reste tout à fait contrôlable, grâce à une bonne visibilité.**
***6* - Le Doc qui construit la machine qui permettra à Ed d'atteindre la tour du méchant Grogh.**
***7* - Les gardes de Grogh sont en tutu, certes, mais féroces tout de même.**
***8* - Ed sous l'eau ; l'impression de flotter est très bien rendue.**
***9* - La bonne mine et le côté maladroit de Ed en font un personnage très attachant.**
***10* - Avec le «Pogostick», il va falloir se méfier des tomates dévoreuses.**
***11* - Les carottes mutantes sont redoutables.**
***12* - Une petite descente sur une capsule de bouteille, ça vous tente ?**
***13* - Un petit casse-tête, ça fait du bien au cerveau !**
***14* - Deux cuisiniers en colère, ça peut faire très mal.**

Dolby Digital sur DVD ! Reste à avoir le matériel audio qui suit et vous pourrez vous croire au cinéma !

ET ED DANS TOUT ÇA ?

Il s'agit tout de même du personnage principal, mais on ne peut pas vraiment l'assimiler au héros du jeu, tant son caractère en est éloigné. Il s'agit bel et bien d'un antihéros dans toute sa splendeur et sa fragilité. Au départ, Ed est un simple employé qui ne demande rien à personne, mais il va vite devoir surmonter sa timidité pour réparer LA grosse bêtise qu'il vient de faire. Un peu à la manière d'un Gaston Lagaffe ou d'un Monsieur Catastrophe, il jette malencontreusement une cannette par la fenêtre de son vaisseau spatial. Malheureusement pour lui, l'effet est immédiat et désastreux ! La végétation de la terre est transformée en monstroplante et commence à dévorer les animaux, un pauvre minable alcoolique se proclame maître du monde et prend le pouvoir. Autant dire qu'il y a du pain sur la planche du pauvre Ed.

Ce dernier, plutôt maladroit (...), romantique et surtout à côté de ses pompes, devra surmonter ses handicaps naturels afin de renverser la situation catastrophique dont il est l'instigateur.

WHAT'S UP DOC ?

Pour aider Ed dans ses aventures, il y a le Doc. Savant, un peu fou, prisonnier de sa propre invention, vous devrez tout d'abord le libérer, pour qu'ensuite, il vous aide à confectionner une machine vous permettant d'atteindre la tour de Grogh, le détenteur de la cannette de tous les maux. Afin de réunir les pièces nécessaires à la confection de la fameuse machine, le Doc vous enverra dans différents mondes à la recherche d'éléments, en contrepartie de quoi il conférera à votre bâton de nouveaux pouvoirs, en fonction des besoins de la mission.

INSPECTEUR GADGET

Pour mener à bien ses missions, Ed est «assisté» de son bâton magique. Dans un premier temps, celui-ci servira uniquement à frapper les ennemis pour les découper en deux, puis au fil des niveaux, il servira également de sarbacane, de bâton sauteur et pourra être utilisé pour débloquer certains mécanismes du jeu. Dans le même esprit, le nœud papillon de Ed pourra se transformer en aile de deltaplane et permettre à Ed de planer au-dessus des obstacles. À certains endroits du jeu, vous pourrez trouver des dalles hexagonales qui permettront à Ed de se transformer en l'objet ou l'animal représenté sur cette dalle. Vous pourrez alors «incarner» une caisse, un caillou ou encore la fameuse «Dino-Vache» (croisement entre un dinosaure et une vache !). Toutes ces cabrioles vous permettront de sortir de mauvaises situations, mais la solution ultime réside dans la transformation de Ed en Super Ed, à l'aide de distributeurs de Top Crunch' (y a un peu de sponsor dans l'air). Là, plus rien ne vous arrêtera, mais l'effet est bien sûr limité dans le temps et ne s'applique qu'au moment précis où le besoin s'en fait sentir.

BIENTÔT SUR VOS PC

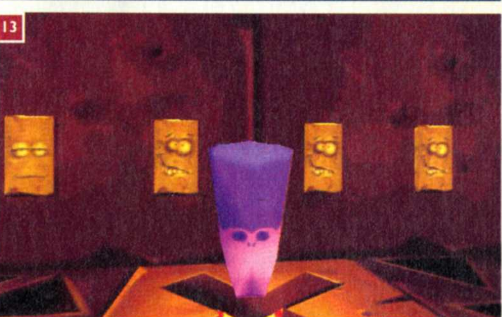
Ce qui est sûr, c'est que Tonic Trouble a bénéficié d'un développement très poussé, avec des graphismes hauts en couleur, un humour omniprésent, un maniement et une jouabilité réglés aux petits oignons et une bande-son vraiment travaillée. L'ensemble paraît donc très homogène et s'adresse à un public un peu plus adulte que celui de Rayman. Même si, de prime abord, tout semble complètement loufoque : des gardes en tutu rose, un Dino-Vache, l'allergie d'Ed au Crunch, et toutes les postures et expressions des personnages ; le jeu n'en est pas moins très fouillé, avec des parties «action», d'autres plus «réflexion».

En attendant le test, Tonic Trouble semble donc bien parti pour faire un carton.

François



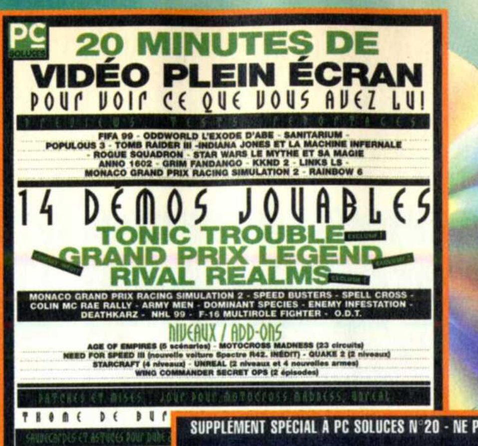


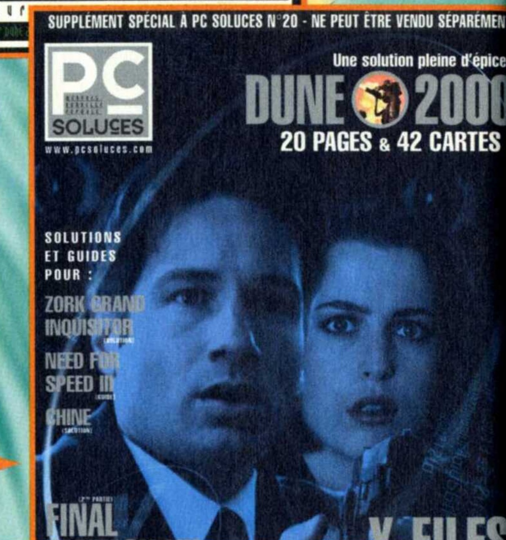






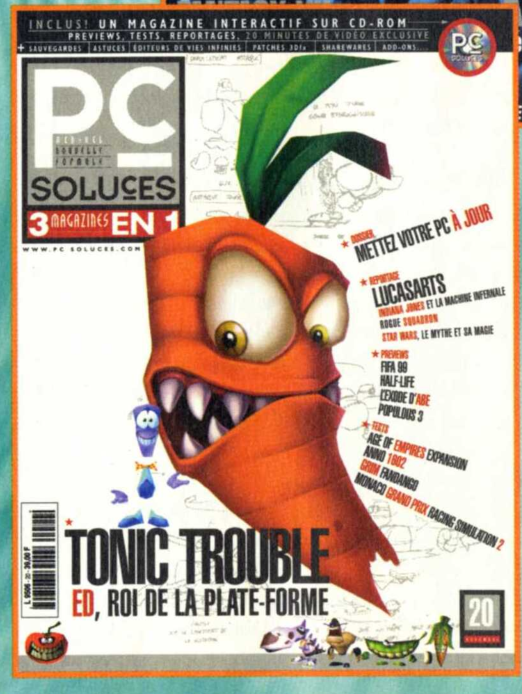
ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU





3 MAGAZINES EN 1

- 1 MAGAZINE D'ACTUALITÉ
- 1 MAGAZINE DE SOLUTIONS
- 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM



INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES
(SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (139F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, 2 JEUX



OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU



CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 4 JEUX Kixx

ET RETROUVEZ LES AUTRES JEUX DE LA GAMME Kixx DANS LES MAGASINS



DOOM-LIKE (ACTION) — AVENTURE — STRATÉGIE — DOOM-LIKE (ACTION)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (Nos 4 À 19, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS) POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PC SOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE» OU SUR INTERNET : HTTP://WWW.PCSOLUCES.COM

THE LAST RESORT	10	DISCWORLD	5	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SPACE QUEST	5
AFTERLIFE	7	DRAGON LORE	BO1	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SPACE QUEST VI	BO1
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DRAGON LORE 2	10, BO2	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SPYCRAFT	BO1
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUKE NUKEM 3D	7	LEISURE SUIT LARRY 5	7	STARCRAFT (GUIDE)	16
ALONE IN THE DARK	BO1	DUKE NUKEM 3D (1ÈRE PARTIE)	6	LEISURE SUIT LARRY 7	BO2	STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	STARCRAFT (2E PARTIE)	18
ALONE IN THE DARK 3	BO1	DUNE 2	4	LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL	BO2	THE 11TH HOUR	BO1
ATLANTIS	11, BO2	DUNGEON KEEPER	12	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2	THE 7TH GUEST	4
BAD MOJO	4	ÉGYPTE	15	LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6	EVIDENCE	BO1	LES VISITEURS	16	THE DIG	BO1
BATTLEZONE	17	F1 GRAND PRIX 2	6, BO2	LITTLE BIG ADVENTURE	5	THE LAST EXPRESS	11
BERMUDA SYNDROME	6	F1 RACING SIMULATION	15	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12	THE NEED FOR SPEED 2	11
BLACK DAHLIA	17	FABLE	10	(PARTIES 1 ET 2)	BO2	THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14	FADE TO BLACK	BO1	LOOM	BO1	THE RIPPER	6
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15	FALLOUT	16	LOST EDEN	BO1, BO2	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16	FEEBLES FIBLES	17	LOST IN TIME 1	BO1	THE SETTLERS 2	6, 7
BRAINDEAD 13	BO1	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	LOST IN TIME 2	BO1	THEME HOSPITAL	11
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FINAL FANTASY 7 (1ÈRE PARTIE)	19	MAGIC THE GATHERING	10	TIME WARRIORS	11
CAESAR II	BO1	FLIGHT UNLIMITED	16	MDK	11	TITANIC	12
CARMAGEDDON	12	FRANKENSTEIN	BO1	MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CHRONICLES OF THE SWORD	6	FULL THROTTLE	5, BO2	MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19	TOMB RAIDER	BO2
CIVILIZATION 2	5	GABRIEL KNIGHT	6	MOTO RACER	15	TOMB RAIDER 2	14, BO2
COMANCHE 3	12	GABRIEL KNIGHT2	BO1	MYST	BO1	TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17	GOBLIINS 2	BO1	NORMALITY	5	UNDER A KILLING MOON	5, BO2
COMMANDOS (2E PARTIE)	18	GOBLIINS 3	BO1	OUTLAWS	11	UNREAL (GUIDE)	17
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	GOLDEN GATE KILLER	BO1	PHANTASMAGORIA	BO1	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
CONGO	4, BO1	HARVESTER	BO1	POD	10	UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
CONSTRUCTOR	15	HEART OF DARKNESS	18	POLICE QUEST SWAT	7	URBAN ASSAULT	19
COUPE DU MONDE 98	18	HEROES OF MIGHT & M. 2	12, BO2	QUAKE	7	URBAN RUNNER	6
CRÉATURES	BO1	HEXEN 2	19	QUAKE 2	15	VERSAILLES	BO2
CROISADES	16	INCA	6	RAYMAN (2E PARTIE)	4	VIRTUA FIGHTER	7
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	INCA 2	6	RED BARON 2	16	WARWIND	BO1
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	REDLINE RACER	17	WING COMMANDER IV	BO2
CURSE OF ENCHANTIA	5	INTERSTATE 76	12	REDNECK RAMPAGE	11	WING COMMANDER PROPHECY	15
CYBERIA 2	7	ISHAR3	BO1	RIVEN	BO2	WORMS	4
CYCLONE	12	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15	ROBINSON'S REQUIEM	16	X-COM APOCALYPSE	12
D	4, BO1	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	SAM & MAX	BO1	X-WING VS TIE FIGHTER	11
DAGGERFALL	10	KING'S QUEST	5	SECRET MISSION	5	Z	7
DAR EYE	BO2	KING'S QUEST 7	BO1	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	ZORK GRAND INQUISITOR	15
DEUS	16	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SHERLOCK HOLMES	10	ZORK NEMESIS	7, BO2
DIABLO	10	LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14	SHIVERS	BO1		

(*) BO= BEST OF PC SOLUCES

Nouveau ! Commandez directement vos magazines sur Internet, par téléphone ou minitel, et réglez par carte bancaire. Sur Internet : http://wwwpcsoluces.com - Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 : 1,29 F/min et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **DEUX JEUX** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ BURNING IN TIME ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.
JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** DE LA GAMME KIXX :
❑ BLOOD ❑ BURNING IN TIME ❑ CONQUEST EARTH ❑ SHADOW WARRIOR

* Offre valable jusqu'au 30/11/98 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE :
❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» **AU PRIX DE 49 FF**(*), PORT INCLUS. - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 2» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*), PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement 3 mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Soumillion Promotion, 02 555 02 22. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 46.

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT
❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE



Vidéo sur le CD

FIFA 99

Éditeur / distributeur : Electronic Arts
Genre : sport - Date de sortie : décembre 98

FIFA 99

L'image de l'écran de chargement nous l'annonce : la Coupe du Monde est finie. Je doute que certains n'étaient pas au courant mais cela affiche surtout un retour à la normale dans la série des Fifa.

En effet, cette édition 99 marque la réapparition des équipes de club, au nombre de 250 en provenance de douze pays différents. À ce titre, je me réjouis personnellement du retour de la Belgique, qui remplacera avantageusement la Malaisie (Allez Mouscron !).

Du bric et du broc

Tous les fans de foot auront plaisir à constater la modélisation de vingt nouveaux stades. Une des nouveautés de Fifa 99 sera la création d'une nouvelle compétition : le Super Championnat Européen. Le jeu va-t-il anticiper la réalité ? Il est étonnant qu'un jeu estampillé FIFA propose un championnat qui n'a pas encore été créé par l'UEFA. Toujours est-il que les premières équipes sélectionnées sont : Liverpool (?), Manchester United, Milan A.C. (?), Real de Madrid, Barcelone, la Juventus de Turin, Arsenal mais aussi le PSG, Feyenoord ou encore Galatasaray (???) et d'autres équipes à déterminer. On se demande sur quelles bases a été fait ce choix et j'espère que la version finale comprendra l'Ajax et un club français réellement représentatif...

Des joueurs intelligents ?

Une autre option va apparaître à l'écran : le «match immédiat», qui permettra aux débutants de se lancer dans une partie sans passer par tous les écrans de réglage. Les vrais fans continueront à régler minutieusement leur tactique et la disposition des joueurs sur le terrain. Au niveau du jeu proprement dit, il sera possible d'avoir un contrôle semi-automatique du gardien afin, par exemple, de lui ordonner des sorties anticipées. Les autres joueurs devraient voir leur intelligence artificielle améliorée afin de mieux s'adapter à des situations de jeu données. Ils tackleront donc mieux ou se démarqueront afin de vous offrir des possibilités de passe.

Des hauts et des bas

La réalisation a également connu une évolution depuis Coupe du Monde, puisque la taille des joueurs ne sera plus uniforme mais représentative de la réalité. Lizarazu ne sera donc plus aussi grand que Laurent Blanc. Electronic Arts nous promet des réactions encore plus immédiates aux commandes et un contrôle accru de la balle en l'air afin de la protéger des adversaires. Les reprises de volée et les bicyclettes devraient être plus faciles à réaliser ; pas trop quand même j'espère, car Fifa n'est pas un jeu d'arcade. Le moteur 3D a été revu afin de nous offrir des animations toujours plus belles et plus fluides, ainsi que des effets d'éclairage en temps réel sur la pelouse et les joueurs. Il est vrai que la capture de mouvements a encore été améliorée. Vous pouvez d'ailleurs avoir un aperçu de tout cela en regardant la vidéo sur le CD.

Surtout ne pas craquer, surtout ne pas craquer,...

Je vous aurais bien parlé des commentaires, mais simplement pour vous signifier que la version anglaise verra l'apparition de Chris «Magic» Waddle. Quant à la VF, comme d'habitude, je sens qu'il faudra la couper. Il ne reste qu'un seul problème : est-ce que tout cela va nous convaincre d'acheter un troisième jeu de foot en l'espace d'un an ? Réponse trèbientôt avec le test. D'ici là, Coupe du Monde va encore servir...

Rodolphe

1 - La modélisation des stades est encore plus époustouflante.
2 - Une envolée digne d'Alain Milly, notre confrère de Playmag.
3 - Les joueurs se ressemblent encore un peu...
4 - Dugarry?
5 - C'est le moment d'avoir la main ferme.
6 - Les scènes qui suivent les buts sont sublimes.
7 - Joli, non ?
8 - Ou c'est Seaman, ou Barthez se fait encore remarquer.







3

0:00 FC Metz 0 Marseille 0

6

4

7

8

5



TOMB RAIDER III

Éditeur / distributeur : Core design / Eidos
Genre : action aventure - Date de sortie : fin novembre 98

Vidéo sur le CD

TINTIN A BIEN CHANGÉ. JEUNE GARÇON INTRÉPIDE AU DÉBUT DU SIÈCLE, IL S'EST MUÉ EN UNE JEUNE FILLE CHARMANTE MAIS TOUT AUSSI COURAGEUSE, ÉVOLUTION DES MŒURS OBLIGE. LE RAPPROCHEMENT PEUT VOUS SEMBLER TIRÉ PAR LES CHEVEUX (PAR LA NATTE ?) MAIS C'EST EN EFFET PLUTÔT AU HÉROS D'HERGÉ QU'À INDY L'ARCHÉOLOGUE QUE ME FAIT PENSER LARA CROFT. TOUJOURS PRÊTE À PARTIR AFFRONTER DE NOUVEAUX DANGERS, ELLE CHERCHE L'ACTION MAIS NE LA SUBIT JAMAIS. PLUS VIOLENTE ET SEXY QUE L'HOMME À LA TÊTE DE BULLE, LARA VA SUIVRE SES TRACES DANS LA TROISIÈME DE SES AVENTURES.

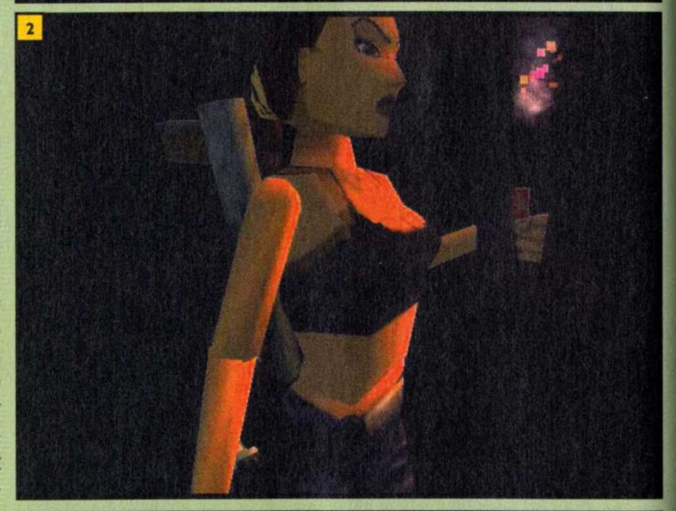
Comme je l'ai évoqué dans l'introduction, le nouveau périple de Lara va la conduire dans des lieux déjà foulés par le pied de son illustre prédécesseur. Que ce soit dans la jungle indienne («Les Cigares du Pharaon»), dans le désert du Nevada («Tintin en Amérique» et «Le Crabe aux Pinces d'Or» pour le désert), en Antarctique («L'Étoile mystérieuse»), l'île du Pacifique Sud («Le Trésor de Rackham le Rouge»), le terrain a déjà été balisé. Seule, la ville de Londres n'avait pas été le théâtre d'aventures de Tintin (même si dans «L'Ile Noire»...). L'origine de tous ces déplacements se situe très loin dans le temps avec la chute d'un météore sur la Terre. Des siècles plus tard, des marins s'emparèrent de quatre artefacts placés au cœur du météore. À présent, Lara est à la recherche de l'une de ces pièces en Inde, ignorant tout de ses pouvoirs qui pourraient avoir des répercussions sur toutes les espèces vivantes.

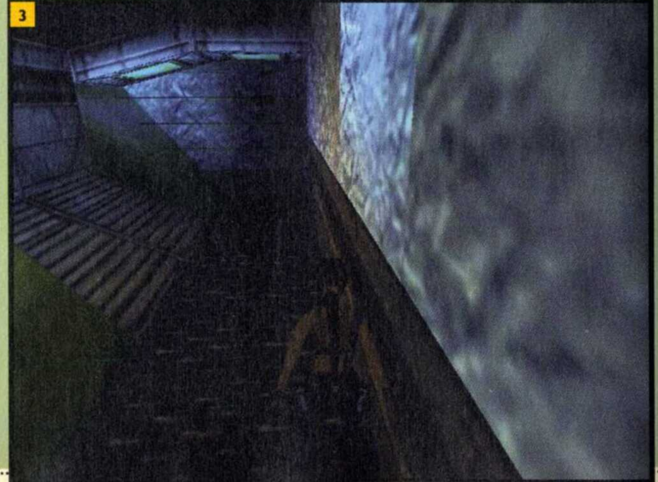
Pour son retour sur nos PC, Lara a apporté plein de bonnes choses dans son sac à dos. Tout d'abord, et vous pourrez le vérifier de visu sur la vidéo, les graphismes ont été améliorés, notamment dans la gestion des sources lumineuses. La restitution des conditions climatiques a fait elle aussi l'objet d'un soin particulier, tout comme l'eau qui n'a jamais paru aussi limpide. Une multitude de petits détails renforcent la beauté du jeu, comme les douilles qui sont expulsées de vos armes ou encore la fumée qui sort du canon de celles-ci. Les nouveaux mouvements possibles contribuent également à l'impression d'embellissement du jeu. Le plus populaire d'entre eux sera sans aucun doute la marche à quatre pattes, qui permet à Lara d'entrer par de petits passages ou encore d'éviter des rayons de détection. Le sprint vous servira à vous échapper de situations périlleuses mais sera très bref. Vous pourrez straffer sous l'eau, ce qui manquait lors de l'épisode précédent. Ces mouvements ne semblent pas superflus car on imagine aisément qu'ils ont tous une utilité au moins ponctuelle. Il faut dire que les pièges annoncés vous demanderont sans doute des combinaisons de mouvement : sables mouvants, salles qui se remplissent petit à petit avec de l'eau ou encore lasers de détection couplés à des mitrailleuses.
Rassurez-vous, si vous êtes un débutant, un niveau d'entraînement sera toujours présent (j'ignore si le vieux débris sera encore de la partie). Bien plus grand que le précédent, il vous permettra de piloter la moto de Lara sur une piste prévue à cet effet. Quelle moto, me dites-vous ? Eh oui, il y aussi de nouveaux véhicules, comme le 4x4, le canoë ou le propulseur sous-marin, que vous pourrez diriger dans certains niveaux.

Sur le papier, Tomb Raider III est très séduisant et, au vu de la version que j'ai eu l'occasion de parcourir, il n'y a pas de gros soucis à se faire quant à la réalisation. Il ne reste plus alors que deux points cruciaux : la conception des énigmes et des niveaux et l'intelligence des ennemis. Si ceux-ci sont à la hauteur de nos espérances, c'est sûr, Tomb Raider III a tout pour devenir un classique.

Rodolphe

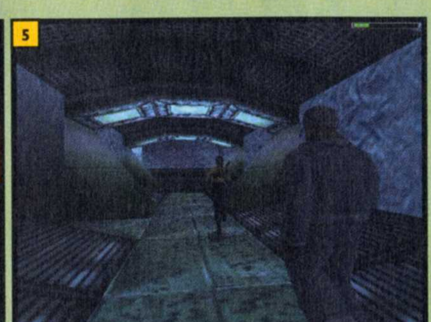

1


2

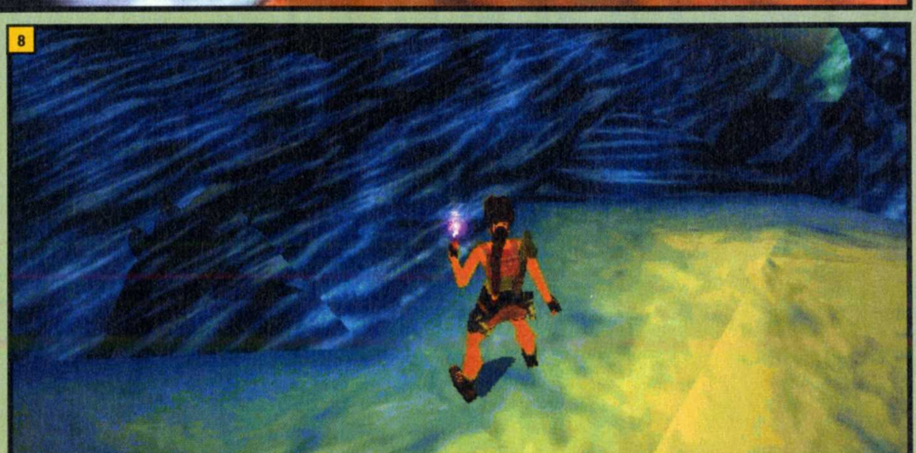

3

1 - Certains ennemis ont des armes à visée laser.
2 - Toujours aussi mimi, notre Lara.
3 - Couper le faisceau vert déclenche le tir de la mitrailleuse du fond.
4 - Admirez les effets de lumière colorée.
5 - La petite barre en haut à droite est l'indicateur de sprint.
6 - Les ronds dans l'eau sont un des nouveaux effets graphiques.
7 - Les décors sont de toute beauté.
8 - Dans l'eau, un requin guette.


4


5


7


8



HALF-LIFE

Éditeur / distributeur : Sierra
Date de sortie : novembre 98

Enfer et damnation ! Alors qu'Half-Life s'annonce comme étant sans aucun doute l'un des tout meilleurs Quake-like de tous les temps, sa sortie est encore retardée. Les développeurs de Valve connaîtraient-ils les mêmes désagréments technologiques que les chercheurs du jeu ? Bien sûr que non... Mais pour faire le jeu qu'ils ont en tête, les développeurs ont besoin de temps. Nous vous proposons donc cette Preview pour vous faire patienter et comprendre pourquoi Half-Life va faire un malheur.

JE sais, je sais, on vous a déjà parlé d'Half-Life le mois dernier. Mais si nous vous avons présenté le jeu dans ses grandes lignes, nous ne vous avons pas parlé de Valve, l'équipe de développement à l'origine de ce projet qui doit faire baver 90 % des développeurs de «First Person Shooters» (FPS). Et ce ne sont pas des paroles en l'air, faites-nous confiance : nous avons joué à la version preview et, foi de testeur, nous n'avons jamais vu un Quake-like disposant d'un background aussi développé et cohérent. Les personnages que l'on croise semblent réellement vivants, un peu comme si des joueurs en réseau venaient vous donner un coup de main. Bien sûr, vous ne pourrez pas discuter sur la pertinence des propos de Roberto Di Cosmo avec eux (de toute façon, il n'y a pas à discuter ses propos, qui sont très justes !). Enfin, l'ambiance cinématographique du jeu est très forte, plus forte encore que dans Jedi Knight. Il suffit d'ailleurs d'écouter Gabe Newell, fondateur de Valve, parler de son bébé pour fondre devant tant d'enthousiasme !

La violence intelligente

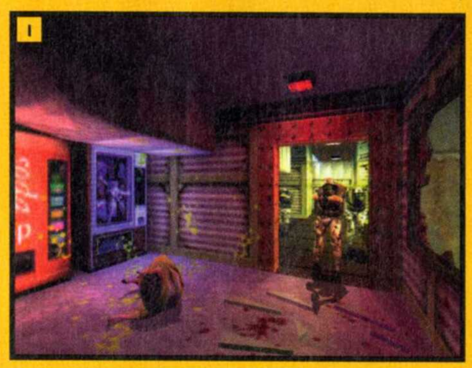
«Le développement de Half-Life a débuté en août 1996, et vingt-cinq personnes ont travaillé à son développement. Nous avons vu pas mal de FPS, mais nous sommes vraiment heureux de voir à quel point Half-Life est unique en son genre. «Certes, Half-Life est basé sur le moteur 3D de Quake II, l'un des poids lourds du genre avec celui d'Unreal, mais Valve y a rajouté quelques innovations indispensables à la réalisation de leur projet. Par exemple, pour que les scientifiques puissent converser avec vous, il a fallu que Valve crée une fonction d'animation de la bouche qui n'existait pas dans Quake II. De même, pour que les personnages puissent vous suivre du regard, il a fallu créer un nouveau concept d'animation utilisant un squelette qui détaille les articulations. Bien sûr, Valve a intégré un système d'intelligence artificielle un peu plus évolué que dans les autres jeux où le comportement des créatures se réduit à l'attaque aveugle. Impossible en effet de se contenter de ce que John Carmack avait prévu à l'époque de Quake II.

On a toujours besoin d'un plus petit cerveau que le sien

Les monstres sont certes capables de jauger le rapport de force (en fonction de votre état de santé et du leur, des alliés qui vous accompagnent et de votre armement), mais vos alliés sont ceux qui disposent du plus grand nombre d'actions. Ainsi, lorsque vous tirez dans tous les sens, les scientifiques à proximité commencent à s'affoler et vous demandent d'arrêter. De plus, lorsque vous êtes accompagné d'un gardien, il se battra à vos côtés, devançant parfois vos actions pour se lancer dans la mêlée. Malgré la puissance du moteur de Quake II, il a fallu repartir de zéro pour ce qui est de l'animation et de l'intelligence artificielle. Un vrai travail de fond. Et ça marche. On plonge vite dans l'ambiance, et l'un des béta-testeurs a même déclaré qu'il n'avait pas ressenti une telle angoisse depuis Doom. Profitez bien de vos nuits tant que vous le pouvez encore ! **Yann**

1 - On se croirait dans Léon.
2 - Un petit Half-Life en réseau, il n'y a rien de tel pour se défouler !
3 - Et si on essayait un itinéraire bis ?
4 - Arrêter Benton, ça ne sert plus à rien... Heure du décès : 12 heures 45.
5 - Le riot-gun : idéal pour s'initier au pointillisme.
6 - Plus dangereux et agressifs que les monstres de l'au-delà : les «bitos» !
7 - Les «effets spéciaux» vous plongent très vite au cœur de l'action.
8 - L'environnement peut se révéler très dangereux !







COMME AU CINÉMA
Régulièrement, rentrer dans une pièce vous réserve une surprise de taille. Très souvent, vous verrez un imprudent se faire dévorer par une créature du monde parallèle. Ou bien vous assisterez à l'explosion d'une série de consoles en court-circuit... Bref, vous aurez l'impression d'être plongé au cœur d'une super production hollywoodienne !

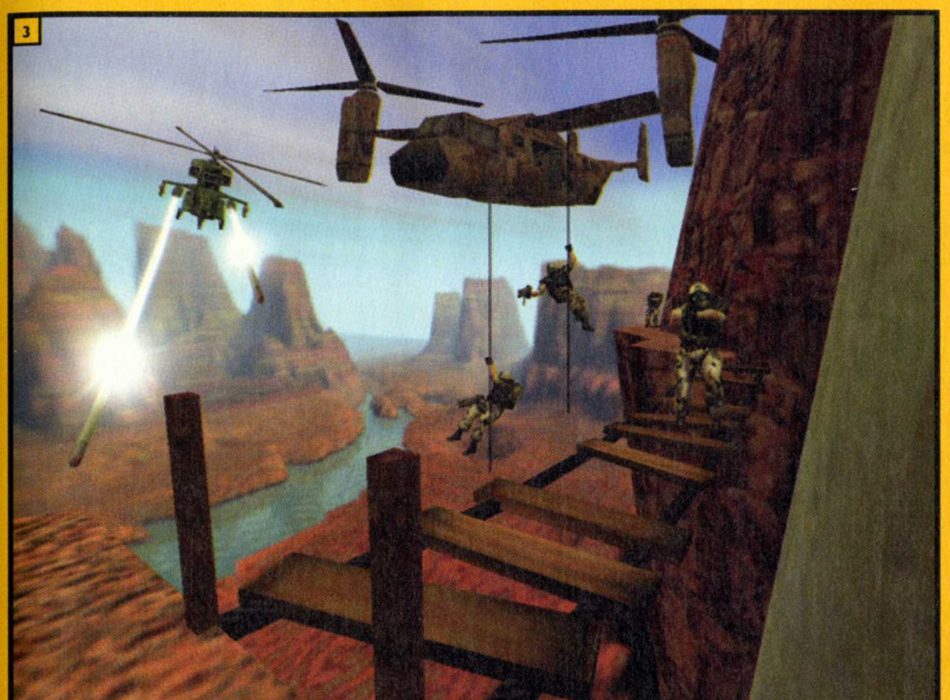











3


4

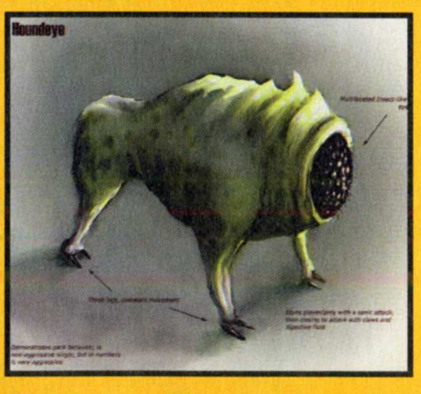

5


7


8


6




Houndeye

POPULOUS: À L'AUBE DE LA CRÉATION

ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : BULLFROG / ELECTRONIC ARTS
GENRE : STRATÉGIE - DATE DE SORTIE : MI-OCTOBRE

PETER MOULYNEUX, LE CRÉATEUR DES PREMIERS POPULOUS, A QUITTÉ BULLFROG IL Y A UN BON MOMENT MAINTENANT. CURIEUSEMENT, LE PREMIER PRODUIT BULLFROG À SORTIR SANS SA PRÉSENCE EST UNE SUITE DE SON PREMIER SUCCÈS. MAIS CELA N'A RIEN À VOIR DU TOUT AVEC CE QUE FUT POPULOUS, OU À PEINE. ET CELA VA ÊTRE UN GRAND JEU…



Vidéo sur le CD

Après un lancement de jeu fort périlleux (Bullfrog nous met une protection pour le démarrage du jeu afin d'éviter le piratage. Bonjour la confiance !), on tombe déjà de bonheur devant le menu. Le pointeur de la souris est une source de lumière qui éclaire les lettres du menu et crée, ainsi, des ombres. Ce n'est pas grand-chose mais ça en met plein la vue. Mais attention, c'est de la preview, je suis censé ne pas me prononcer, je ne dois pas dire si «Populous : À l'aube de la création» est bien, très bien ou excellent. Ouh la la, pas de ça ici !

Dans les menus, on voit un Tutorial, c'est déjà une bonne chose car la prise en main n'est pas immédiate. Bon, passons sur cette prise en main, je vais vous expliquer les mécanismes du jeu.

Tout d'abord, si vous avez joué aux premiers Populous, vous vous rappellerez sans doute que c'était un système communiste et égalitaire qui vous était proposé. Chaque habitant ressemblait à l'autre, avait droit à la même habitation. Ici, il n'en est rien. Il y a un chef. C'est d'ailleurs une femme, «la» chaman. C'est elle qui lance les sorts. Mais avant de lancer un sort, il faut l'apprendre. Pour cela, il faut avoir prié devant un totem pendant un temps plus ou moins long, selon l'importance du sort. La chaman pourra être aidée par des prêtres dans certains cas. Il y a plusieurs types de sorts : ceux que vous apprenez définitivement, ceux dont vous pouvez vous servir un nombre de fois limité et ceux qui se rechargent avec la mana. La mana est un indicateur de puissance qui augmente en fonction de l'importance de votre peuple. En avoir beaucoup est très appréciable car vos sorts se rechargeront plus vite. Les sorts sont impressionnants et drôles. Vous pouvez envoyer des nuages de guêpes, des tornades, des boules de feu sur vos adversaires. Plus vous avez de mana, plus vous pouvez envoyer votre sort loin. Eh oui, il y a des ennemis. Un ou plusieurs par carte. Votre but est bien entendu de les éliminer. Mais attention, la carte, la terre en fait, est ronde. Et croyez-moi, ça compte dans la stratégie. Si vous voulez aller au nord par exemple, eh bien, vous pouvez passer par le sud, faire le tour du globe et vous retrouver à l'endroit souhaité. En Découverte, vous pourrez aussi posséder une nouvelle construction. Ainsi, vous pourrez créer de nouvelles unités. Le temple vous permet de créer des prêcheurs, des hommes qui convertissent les unités ennemies en unité vous appartenant. Lorsque les guerriers ennemis arrivent à proximité de ces prêcheurs, ils s'accroupissent et au bout d'une minute, ils sont convertis. Mais à la moindre attaque, les guerriers «endormis» repartent à l'assaut. Eeeh, il faut un minimum de concentration. Pour cela, des attaques avec plein de guerriers et un prêcheur sont dévastatrices. Les guerriers ennemis sont stoppés, ils entrent dans une léthargie incroyable et vos troupes cassent les bâtiments adverses. Mais bien entendu, votre adversaire peut faire de même ! Parfois, on a des terrains de combat assez originaux, des prêcheurs de tout bord convertissent des guerriers qui vont d'un camp à l'autre ! Et il suffit d'une seule attaque de prêcheur contre un autre prêcheur pour que tout change d'un seul coup !

Pour le moment, la difficulté semble assez mal réglée, dès le niveau 5, c'est l'enfer. Il y a plusieurs ennemis qui attaquent simultanément, les mondes s'affranchissent et les attaques sont foudroyantes ! Là, on ne peut pas dire du mal de l'intelligence artificielle. Un jeu qui sent bon le hit… Mais on ne se prononce pas car pour le moment, ça semble génial et dans la version testable, ça peut être complètement pourri, hein, ils vont peut-être ralentir le moteur, donner une intelligence artificielle catastrophique aux adversaires et rendre le jeu affreux – ah oui, j'ai oublié de vous dire, c'est magnifique !

Léo de Urlevan

1 - Les tornades sont très impressionnantes. En passant sur la mer, elles se remplissent d'eau ; sur le sol, elles sont pleines de sable.
2 - Vous pouvez faire un plan très rapproché, mais c'est un peu moins beau.
3 - À gauche, un bâtiment est en construction.
4 - Un sort vient d'être découvert.
5 - Votre chaman peut envoyer des sorts sur l'île d'en face. Pratique, et sans risque.
6 - Découverte d'un sort…
7 - Vos villages peuvent devenir très impressionnants.






2
BETA PREVIEW


3
BETA PREVIEW

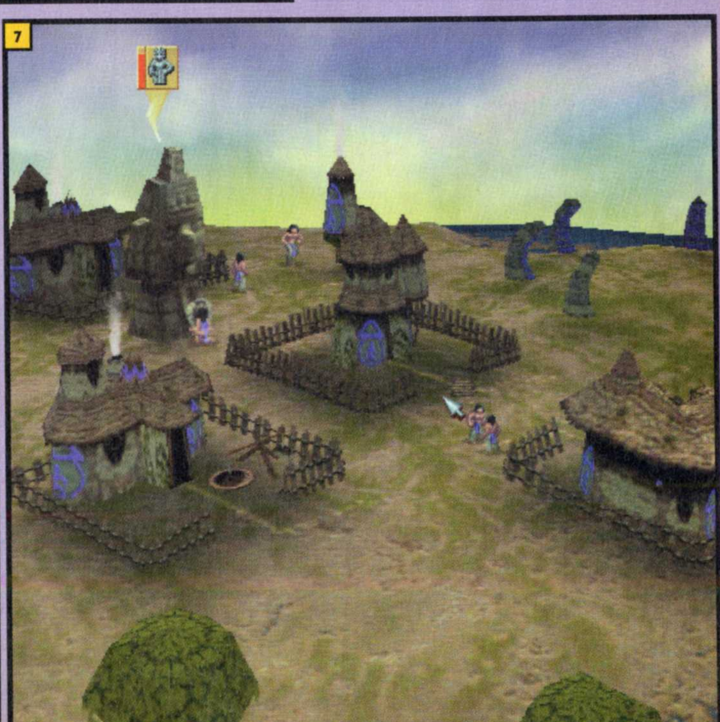

4


5
49 36 13






6


7

RIVAL REALMS

Genre : Stratégie temps réel - Éditeur / distributeur : Titus
Date de sortie : décembre 98

Le programmeur que nous avons rencontré me pardonnera cette mauvaise accroche racoleuse mais en l'occurrence, comme il vient de Roumanie et qu'il doit y faire froid en ce moment... C'est un jeu de stratégie en temps réel, comme vous pouvez vous en douter en voyant ces clichés, mais il ne s'agit pas d'un clone de Warcraft, malgré la présence des Orcs. Rival Realms vous permettra effectivement de mettre en place vos installations, mais également d'avoir des magiciens, des enchanteurs ou des centaures. On est à la fois en plein univers médiéval fantastique et en plein jeu de rôle, car tous vos personnages sont dotés de caractéristiques que vous pouvez améliorer de plusieurs manières. Le monde est parsemé de monstres en tous genres qui gardent des trésors convoités par les aventuriers, des objets magiques qui augmenteront l'armure de vos chevaliers, ou des grimoires pour vos magiciens. La vie serait belle et paisible : une petite balade pour aller buter du golem ou de l'hydre et retour au château, pour passer la soirée au coin du feu à raconter ses histoires aux gentes damoiselles et fiers guerriers qui n'ont pas participé à l'expédition. Malheureusement, Rival Realms, «Royaumes rivaux» pour les anglophobes, n'est pas peuplé seulement d'humains comme vous et moi (ha bon ? Pas vous ?), mais aussi d'Orcs et d'Elfes qui ne convoitent qu'une chose, la même que vous : puissance, trésors et domination totale.

Les trois camps ont une arborescence de construction commune, organisée autour d'une dizaine de bâtiments différents, mais ne produisent pas les mêmes types d'unités. Au fil de vingt missions dans chaque camp (ce qui nous amène au chiffre respectable de soixante missions au total), vous apprendrez à mieux connaître et vous servir de vos archers, magiciens, bateaux à aubes et même hélicoptères, dont la présence anachronique est incongrue. La force de ce jeu, c'est l'importance qu'il accorde aux unités en tant qu'«individus». Vous pouvez garder vos unités d'une mission sur l'autre, et plus elles se battent, plus elles gagnent en expérience, comme dans un jeu de rôles. Mais là où les programmeurs ont fait très fort, c'est que de plus, vous pouvez les faire se battre entre elles pour s'entraîner. Un panel d'innovations et ce mélange des genres entre la stratégie et le jeu de rôles font qu'on surveille ce titre de près et qu'on vous en reparlera très prochainement.

Luis



Vidéo sur le CD











1 - Ce tableau vous permet de choisir quelles unités vous voulez garder d'une mission sur l'autre.
2 - Un mode Zoom permet de ne perdre aucun détail des combats.
3 - Mes Centaures volants protègent mon village.

SAGA

RAGE OF THE VIKINGS

GENRE : AVENTURE - ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : ARXEL TRIBE / CRYO - DATE DE SORTIE : OCTOBRE 98

CRYO SE LANCE DANS LE GENRE GESTION DE RESSOURCES/STRATÉGIE DE QUALITÉ. L'UNIVERS DES VIKINGS ET DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE A ÉTÉ CHOISI COMME THÈME PRINCIPAL, AVEC TOUTES LES VALEURS ET LES SUBTILITÉS DE L'ÉPOQUE.

AU départ, le joueur disposera d'une douzaine de personnages Vikings et devra développer son village tout en sachant se faire respecter des autres. Les autres clans sont gérés par l'ordinateur. On trouvera sept peuples différents (Ogres, Géants, Elfes, Nains,....). Le but sera de soumettre les autres clans, toutes races confondues ; pas forcément de pourrir tout le monde en faisant un guerre universelle mais, plus finement, en s'imposant comme meneur d'hommes.

Les moyens mis à la disposition du joueur sont assez reliés à l'époque et à l'univers en question. Les combats devront se dérouler selon un code d'honneur bien particulier ; il s'agira par exemple, pour prouver aux autres sa bravoure, de réussir à éradiquer totalement un clan tout en épargnant l'ennemi qui vous supplie... Subtil ! La rancune sera également prise en compte, ainsi que la notion de soumission. Pour se développer, il faudra tirer parti des capacités de chacun à exploiter au mieux les ressources disponibles. Chaque peuple sera naturellement «attaché» à un élément et devra au mieux en tirer profit. La gestion se révèlera donc très importante, avec le contrôle des naissances et du commerce entre clans. Bref, très complet !

Techniquement le produit semble très soigné, avec un souci du détail et du réalisme remarquable. Le Graphic Designer est un excellent dessinateur, justement passionné par cet univers et ses traditions. Avec des décors animés, des constructions en 3D très détaillées, l'univers est follement attachant. SAGA semble donc d'un intérêt particulier grâce à la richesse engendrée par l'importance des relations et des échanges, associée à l'aspect stratégie. **«François**

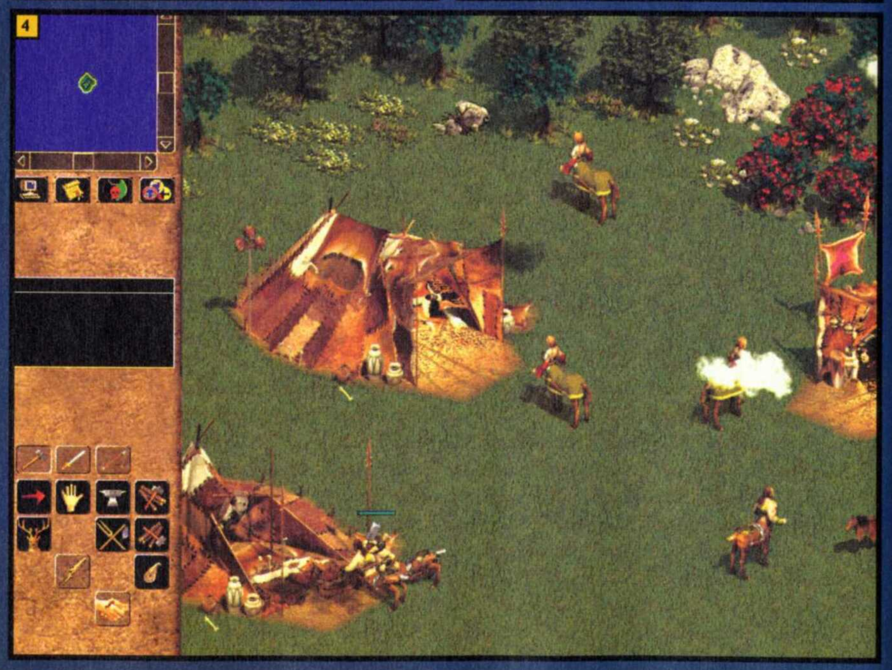






1 - C'est bien simple : on dirait un tableau ! C'est tout beau tout plein.
2 - Les habitations et les décors sont magnifiques.
3 - Malgré une part de gestion importante, les batailles sont féroces.
4 - Ça vous dirait de vous allier avec un peuple centaure vivant sous des tentes ?







GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2

GENRE : STRATÉGIE - JEU DE RÔLES
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : TOPWARE INTERACTIVE / UBI SOFT
DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE 98

AH mercenaire, quel beau métier ! La vie au grand air, les amitiés viriles, les feux de camp de prisonniers, il ne manque plus que les chansons à la con et les balades en bateau entre jeunes et c'est quasiment du scoutisme.

Dans Guerilla : Jagged Alliance 2, vous aurez à diriger Buffle Étripeur, Sanglier Violeur et Louve Furibarde entre autres, parmi cent cinquante personnages, au cours de missions qui mettront à contribution vos talents de stratège. Comme dans le premier de la série, l'aspect jeu de rôles sera très développé, chacun de vos mercenaires ayant des caractéristiques propres et les interactions, entre eux ou avec la population locale, auront sans doute des conséquences sur le déroulement des opérations. Les combats se dérouleront bien sûr au tour par tour suivant un système désormais bien rodé. Des personnages seront bien sûr présents pour vous aider (docteurs, mécaniciens...) et le fric gagné permettra de recruter des tueurs haut de gamme (Bob Denard et ses joyeux louveteaux ?). Des innovations ont toutefois été apportées pour augmenter la richesse du jeu. C'est ainsi que l'on pourra jouer la nuit, mais également appeler l'aviation en renfort sur certaines missions. On nous promet aussi de nouvelles armes, de nouveaux véhicules et la possibilité de massacrer des innocents au nom de l'Oncle Sam ; quoique, pour la dernière info, je l'ai peut-être inventée, je ne sais plus. Toujours est-il qu'avec plus de deux cents secteurs prévus, la durée de vie a bien des chances d'être au rendez-vous. Il ne reste plus qu'à savoir si l'on pourra chanter «Santiano» de joie après y avoir joué. **Rodolphe**





ODDWORLD L'EXODE D'ABE

GENRE : ARCADE / AVENTURE
ÉDITEUR / DISTRIBUTEUR : GT INTERACTIVE / ODDWORLD INHABITANTS
DATE DE SORTIE : DÉCEMBRE 98



Vidéo sur le CD

AH ! ENFIN ! NOUS REGRETTIONS QUE NOTRE AVENTURE AVEC ABE SOIT DÉJÀ TERMINÉE ET VOICI QUE GT INTERACTIVE ET ODDWORLD INHABITANTS NOUS ANNONCENT UNE «DEMI-SUITE» À ABE'S ODYSSEY, INTITULÉE (AVEC BEAUCOUP DE MALICE) L'EXODE D'ABE. NOUS RETROUVERONS DONC TRÈS BIENTÔT NOTRE ABE ADORÉ AINSI QUE SES PIRES ENNEMIS ET DES NOUVEAUX VENUS ENCORE PLUS TERRIFIANTS...

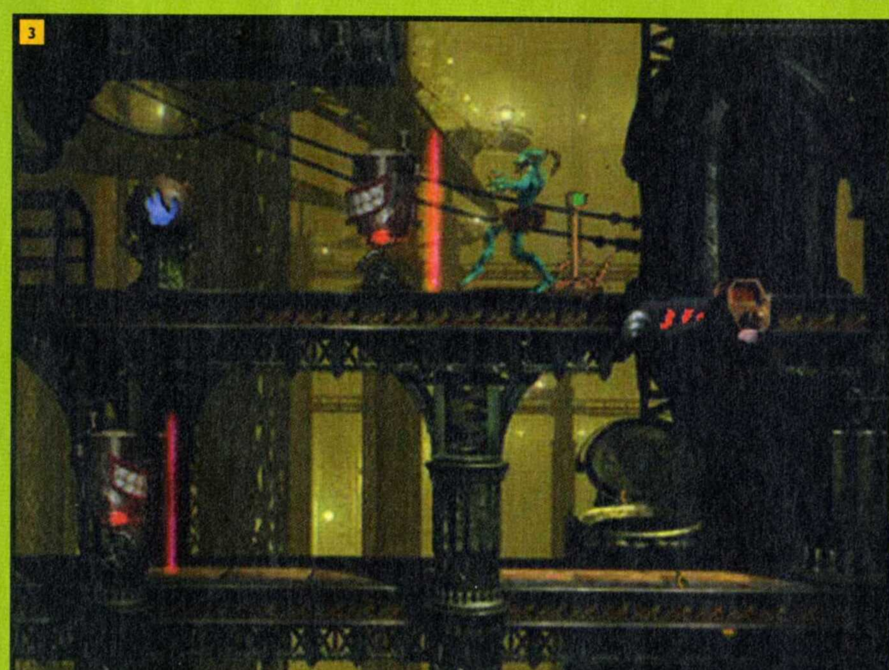
Eh oui, Abe est de retour... On pensait le retrouver en pleine séance de farniente bien méritée, mais c'était ignorer la soif de dividendes des Glukkons, qui n'ont rien trouvé de mieux que d'utiliser les os de Mudokkons, qu'ils déterrent au cœur de sanctuaires sacrés. Abe est donc appelé à la rescousse pour mettre fin à cette odieuse exploitation. Bref, tout recommence comme avant... Les bonnes idées ont été reprises et approfondies. On trouve ainsi de nouveaux ennemis, les Sligs volants, qui se déplacent très vite (en bombardant notre malheureux héros) et les immondes Fleechs, des sortes de limaces armées d'une langue très longue et terriblement efficace.

Abe, de son côté, se voit doté d'un langage plus évolué, lui permettant de mieux communiquer avec les autres Mudokkons. Ces derniers ont d'ailleurs acquis une psychologie plus poussée : s'ils subissent les conséquences désagréables des actes d'Abe, ils refuseront de le suivre — à moins que ce dernier ne s'excuse platement. S'ils sont soumis à des nuées de gaz hilarant, ils se mettront à courir et sauter en tout sens, rendant toute discrétion impossible et forceront Abe à les rappeler à l'ordre en usant de la manière forte. Mais ces pauvres Mudokkons, toujours aussi gentils, pourront très bien plonger dans la plus profonde dépression s'ils assistent à trop de violence... En somme, toutes les capacités stratégiques acquises lors du premier épisode doivent être revues si l'on veut réussir cette difficile mission. Heureusement, Abe se voit doté d'un pouvoir de possession plus efficace et il pourra entrer dans le corps des Sligs, des Slogs, des Sligs volants et même utiliser certains véhicules et accessoires. Je l'attends vraiment impatiemment, sûr de retrouver le même plaisir de jouer qu'il y a quelques mois !

Yann

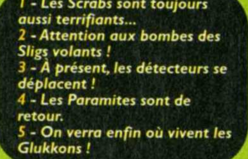












1 - Les Scrabs sont toujours aussi terrifiants...
2 - Attention aux bombes des Sligs volants !
3 - À présent, les détecteurs se déplacent !
4 - Les Paramites sont de retour.
5 - On verra enfin où vivent les Glukkons !

Vous allez être l'otage de vos nerfs...



30 missions fondées sur de véritables interventions du SWAT, les troupes d'élite de la police de Los Angeles



Officier ou criminel? À vous de choisir de quel côté de la loi vous allez jouer



Système d'intelligence artificielle : vous ne rejouez jamais la même mission

POLICE QUEST

SWAT 2



SIERRA™

La seule véritable simulation tactique policière

MYTH II SOULBLIGHTER

Genre : Wargame - Éditeur / distributeur : Bungie / GT Interactive
Date de sortie : décembre 98

BAsé sur le même principe de jeu que le premier épisode, Myth II est donc un wargame en temps réel dans lequel vous êtes chargé d'une mission que vous devrez mener à bien à l'aide des troupes mises à votre disposition. Ce second volet, intitulé Soulblighter, semble très proche de son prédécesseur, avec les mêmes types de contrôle, la possibilité de bouger la caméra dans tous les sens afin de mieux voir ce qui vous arrive sur le coin de la tronche. Le tout plus beau et toujours en 3D. Les personnages mis à votre disposition sont tirés du même univers médiéval fantastique que ceux du premier épisode. Vous vous retrouverez donc à la tête d'une troupe d'archers, de nains, de guerriers et autres aventuriers du genre, face à des créatures aussi diverses que variées, comme des zombies et autres créatures maléfiques. Vos missions vous entraîneront à travers différents décors et paysages : forêts, plaines, montagnes enneigées. Les objets des missions sont très variés : escorter un brave paysan jusqu'à son village, escorter un notable, tendre un piège dans une vallée mais surtout, en toute occasion, tuer et massacrer. Sans être forcément palpitantes, les missions ne sont cependant pas faciles à réaliser. La difficulté semble donc toujours aussi élevée que dans Myth ; espérons tout de même que cela sera plus jouable.

François



WARGASM

Genre : Arcade - Éditeur / distributeur : DID / Infogrames
Date de sortie : décembre 98

JE vous l'avais bien dit... Comment ça «Quoi ?» Vous ne lisez pas PC Soluces ?» Quand Battlezone et Armor Command sont sortis, je vous avais dit qu'on verrait arriver plein de jeux du même genre. Wargasm est un jeu de stratégie en temps réel en 3D dans lequel vous pouvez/devez prendre les commandes de n'importe quel véhicule. Pas de ressources à gérer, une poignée d'hommes et d'engins, et hop, au charbon !

C'est de l'arcade pour ce qui concerne la jouabilité, un genre plutôt nouveau pour DID, qui s'est jusqu'à présent illustré avec des simulateurs. Vous pourrez piloter un char Abrams, un hélico Comanche ou... un simple soldat. Vous pouvez le faire en vue interne, externe, diriger la caméra comme bon vous semble et même zoomer ou dézoomer. Une carte générale vous permet de diriger précisément vos troupes et de sauter d'une unité à l'autre d'un simple clic en fonction des besoins, ou si votre engin vient d'être détruit. Il y a donc une infinité de possibilités stratégiques pour atteindre vos objectifs.

Chaque véhicule possède un armement pour le moins diversifié, composé de mines, explosifs et autres lance-grenades. Les explosions sont très impressionnantes et les soldats peuvent voler en mille morceaux ou avoir simplement les jambes coupées par un char. Si l'on est dans le domaine de l'arcade pour le pilotage avec des commandes simples à gérer, ce n'est pas le cas du modèle physique, qui est très élaboré. Le relief joue un rôle prépondérant (ce n'est malheureusement pas toujours le cas dans ce genre de jeu), à vous de savoir en tirer parti ou d'en être victime si vous plongez dans un canyon. Bref, un programme alléchant, tout pour prendre son pied avec Wargasm, le jeu qui vous emmènera au 7e ciel...

Luis



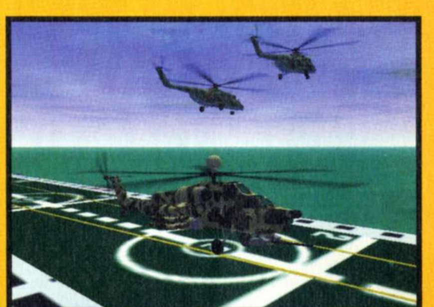
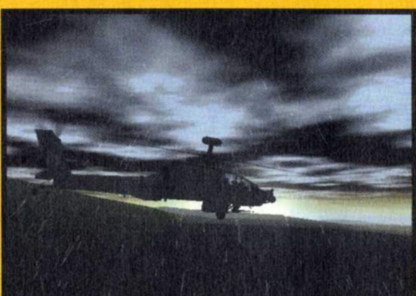


APACHE-HAVOC

Genre : Simulation
Éditeur / distributeur : Empire / Ubi soft
Date de sortie : Novembre 98

LA prochaine simulation d'Empire Interactive mettra en scène le AH-64D Apache Longbow yankee et le Mil-28N Havoc russkof. Bien sûr, la comparaison avec Longbow 2 va être inévitable chez les accros du pilotage d'hélicos mais Apache-Havoc semble destiné à un plus large public en proposant une prise en main plus facile. Il devrait proposer deux modes au taux de réalisme différent. Les missions promettent d'être relativement diversifiées avec des escortes de camion ou encore des attaques de convois ennemis qui auront une incidence sur leur ravitaillement en armes, par exemple. Le moteur du jeu a d'ailleurs été conçu dans l'optique de combats en rase-mottes et il vous faudra tirer parti des éléments du décor pour déjouer les interventions des ennemis. Au rang de ceux-ci, on retrouvera des Hinds, des A-10 ou encore des Migs, mais aussi de l'infanterie, de l'artillerie ou encore le M1A2 Abrams. Dans la version à laquelle j'ai pu jouer, le pilotage des hélicos était encore très loin d'être réglé, mais les graphismes étaient déjà épatants, que ce soit au-dessus des forêts thaïlandaises ou aux abords des côtes cubaines. De petits détails, tels que l'animation des pales au décollage ou les trous laissés dans les emplacements de missiles après un tir participent à la beauté de la simulation. Et le soin apporté à la représentation du cockpit (câblage identique à la réalité) dénotait une volonté de finition irréprochable. Il ne nous reste plus qu'à attendre la version testable en espérant un pilotage réaliste, des missions passionnantes et une configuration minimale raisonnable, on n'en demande pas plus.

«Rodolphe


ARCANES

Genre : Action / stratégie
Éditeur / distributeur : Mythos / Virgin Interactive
Date de sortie : Novembre 98

VOus incarnez Cornélius, apprenti sorcier, qui vient d'hériter de son oncle. En découvrant le capharnaüm laissé par votre aïeul, vous vous équipez de son vieux grimoire renfermant de nombreuses connaissances et d'une boîte magique pouvant convertir les mannes en sorts. Au cours de votre aventure, vous devrez conquérir trois différents royaumes : celte, grec et médiéval. En dépit de votre modeste condition d'apprenti, vous avez déjà quelques sorts à votre disposition : attaque, création de créatures (zombies, trolls, squelettes, elfes…), sortilèges divers. Au gré de vos pérégrinations, vous trouverez de nouvelles mannes vous fournissant de nouveaux sorts. Au total, plus de trente sorts, allant de la création de créatures aux attaques diverses et plus ou moins puissantes.

Graphiquement, le jeu est vraiment réussi. Les décors sont disponibles en deux versions : couverte ou non. J'entends par là qu'il est possible de dégager le haut des décors afin de mieux voir ce qui se passe. Les forêts sont très finement rendues, et l'herbe se couche même sous vos pas ! Tous les persos ont un comportement simple mais réaliste, avec différentes attitudes en fonction de l'action en cours. Les effets de lumière ne sont pas non plus à négliger, car ils apportent un côté très vivant à l'action et, surtout, une chaleur visuelle bien agréable.

Le fonctionnement, pourtant très simple, n'interdit aucunement un certain niveau de difficulté et l'intérêt est indéniable. Le côté action-stratégie, symbolisé par le principe de fonctionnement du jeu en général, est agrémenté d'un soupçon de jeu de rôles, puisque vous avez peu de persos à contrôler et que ce sont bien des persos et non des unités.

Arcanes semble donc très riche et propose une interface simple et efficace qui ne gâche pas le plaisir visuel immédiat procuré, entre autres, par l'intro filmée de scènes d'animation genre «animatronics».

«François





SANITARIUM

Genre : arcade - aventure
Éditeur / distributeur : Dreamforge Entertainment / asc Games
Date de sortie : décembre 98



Vidéo sur le CD

Après avoir connu quelques problèmes de distribution, Sanitarium nous arrive enfin… Ce jeu d'aventure à l'atmosphère si particulière présente un scénario pour le moins original. À ne pas mettre entre toutes les mains…

UNE nuit d'orage, un homme monte dans sa voiture, en perd le contrôle et finit par tomber dans un précipice. À son réveil, il se retrouve dans un asile psychiatrique à la décoration gothique. Vous pouvez entendre les cris des déments enfermés à vos côtés, votre visage est recouvert de bandelettes, vous ne savez plus qui vous êtes et où vous êtes, ni comment vous y êtes arrivé…. Vous voici maintenant plongé dans l'atmosphère glaciale et morbide de Sanitarium.

Vous pouvez discuter avec les autres malades, mais ne vous attendez pas à une conversation sensée ! Ce ne sont pas les propos tenus qui vous aideront à y voir plus clair dans votre mental. En récupérant une mystérieuse clé aztèque, vous redonnerez vie à une statue. Vous emportant dans ses larges ailes, elle vous déposera au centre d'un village… encore plus étrange que l'asile dont vous venez ! Ses habitants ressemblent à des enfants mais leur morphologie fait davantage penser à des monstres qu'à de petits chérubins… En leur parlant, vous vous apercevrez vite de l'absence totale d'individus adultes et découvrirez qu'ils craignent par-dessus tout la colère de «Mother». Mais qui est est-elle ? Ces questions (et les réponses que vous allez découvrir) ne soigneront guère votre amnésie et n'amélioreront pas la situation dans laquelle vous vous trouvez... La suite des aventures vous obligera à déterrer le cadavre d'une petite fille (championne du monde de cache-cache…), à résoudre quelques petites énigmes et à participer à quelques scènes d'action. Mais toujours dans le même esprit dérangeant, récurrent dans le jeu.

Sanitarium bénéficie d'une classique 3D isométrique, de graphismes monstrueusement (au propre comme au figuré) soignés et d'animations fort réalistes. L'atmosphère du jeu se trouve renforcée par une bande-son morbide et inquiétante à souhait. Les situations dans lesquelles vous vous retrouvez ont de quoi vous rendre un peu dingue, même si des flashbacks sont là pour vous rendre petit à petit la mémoire... Les scènes sont magnifiques et alourdissent encore plus l'atmosphère pesante du jeu !

Ce titre semble donc faire partie de la famille des jeux d'aventure au scénario particulièrement tortueux, mais qui vous tient en haleine jusqu'au dénouement final. Associant réalité parfois douteuse, chaos mental et peur latente, il s'inspire complètement d'univers semblables à celui de Lovecraft ou encore de films comme L'échelle de Jacob. Tout un programme !

François

1 - L'asile dans lequel vous débarquez apparait très malsain…
2 - Pour avancer dans l'aventure, il faudra déterrer une petite fille !
3 - Et voici Mother ! Les dialogues sont toujours très informatifs.
4 - Le nouvel asile se révèle également magnifique, avec des effets de décors parfois déroutants.







NBA 99

Genre : Sport - Éditeur / distributeur : Electronic arts
Date de sortie : décembre 98

L'édition 99 de NBA présente une singularité. En effet, pour la première fois, vous jouerez peut-être une saison qui ne se disputera pas. À la date où j'écris ces lignes, le lock-out est toujours décrété dans la ligue et aucun match même amical ne peut être disputé. Gageons toutefois que les intérêts financiers sauront régler tous les problèmes comme bien souvent dans le sport (spectacle ?) U.S.

Comme tous ses congénères du cru 99, les graphismes de NBA ont encore été améliorés et le mapping des visages sur la modélisation des joueurs leur donne un réalisme saisissant. Espérons toutefois qu'ils ne souffriront pas d'un torticolis chronique, comme dans NHL 99... Malheureusement, il manque toujours quelques ténors des parquets comme Jordan ou le Shaq', remplacés par d'anonymes «Players», dollar oblige. Le problème des transferts (s'il y en a !) entre franchises ne sera pas bien grave puisque vous pourrez éditer vos équipes et les modifier comme bon vous semble, comme d'habitude. Par contre, en ce qui concerne les choix de drafts, seront-ils intégrés au dernier moment ? Mystère...

L'essentiel reste quand même que le jeu soit vif, spectaculaire et que la jouabilité soit au rendez-vous. Sur la préversion que j'ai pu essayer, tout semblait indiquer que cela allait être le cas, mais vous connaissez le refrain, pas d'avis avant le test, bla-bla-bla...

Oui, n'empêche que si NBA 99 était une grosse daube infâme, on le saurait déjà et croyez-moi, ce n'est sûrement pas le cas, un peu comme dans les élections quand les premières estimations laissent augurer du résultat. Rendez-vous donc très bientôt pour le dépouillement et la proclamation des résultats.

Rodolphe



GLOVER

Genre : Arcade
Éditeur / distributeur : Interactive studio / Hasbro Interactive
Date de sortie : décembre 98

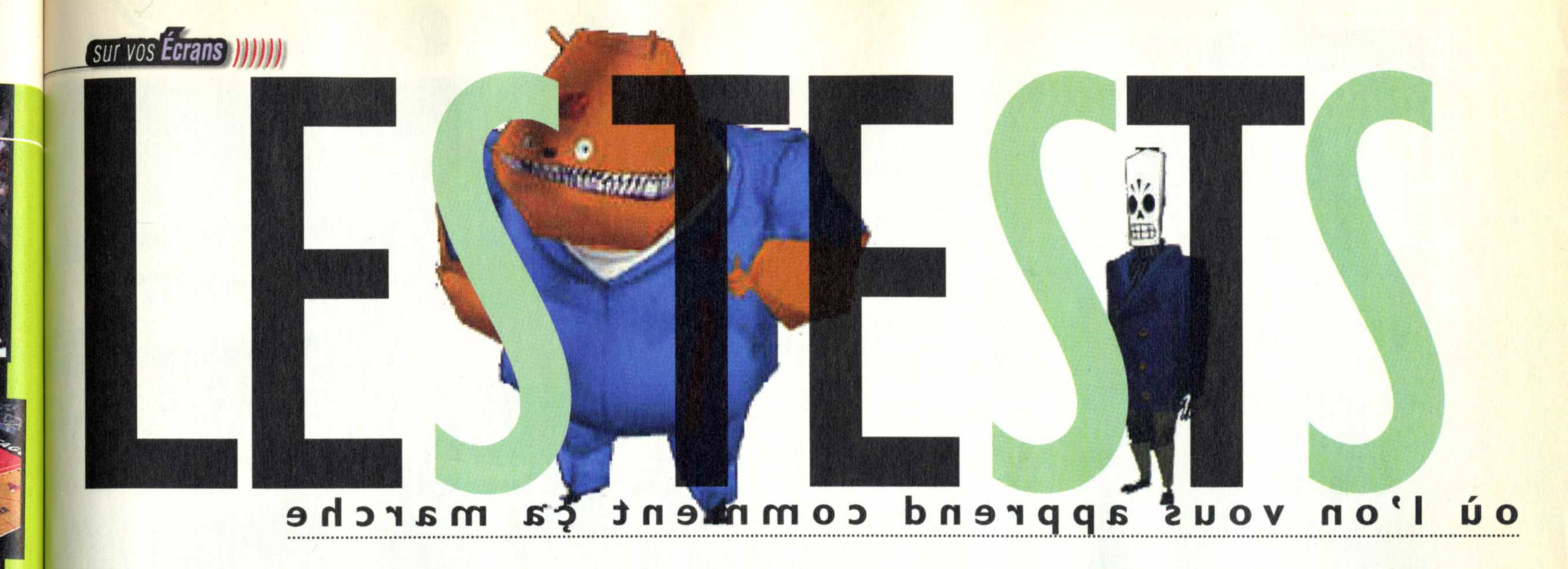
GLover est un jeu adapté de la console Nintendo 64, et cela se voit tout de suite : les graphismes sont un chouia flous. Mais cela ne s'arrête pas là. Puisque les consoles de dernière génération, et les PC dans une moindre mesure, font appel à la 3D à tout propos, Glover est intégralement en 3D temps réel.

L'histoire est la suivante : un magicien expérimente un nouveau sort, ce qui tourne, bien entendu, très mal. Le voici envoyé au tréfonds des enfers, et ses deux gants se métamorphosent. L'un, gentil, que vous incarnez, et l'autre, démoniaque, votre ennemi. Pour contrecarrer les plans de ce traître, vous n'avez qu'une balle à votre disposition. Du moins dans un premier temps, car vous avez hérité de pouvoirs magiques, et vous pourrez la transformer à votre guise. La balle est très maniable et elle rebondit très bien. La boule de bowling, plus lourde et difficile à diriger, vous permet de casser certains obstacles, et le diamant, très fragile, multiplie les bonus par deux. Le terrain est très accidenté et vous devrez faire preuve de beaucoup d'habileté pour arriver à la fin de chaque niveau. Bref, ce jeu d'arcade classique remis au goût du jour devrait plaire aux plus jeunes, une bonne nouvelle vu le petit nombre de jeux PC qui leur sont consacrés.

Yann







Certains d'entre vous se sont peut-être déjà demandé comment nous faisions pour noter un jeu. C'est très simple : après y avoir joué, on se demande : «Est-ce que je débourserais trois cents francs pour ce jeu ?». Si la réponse est immédiatement positive, du genre : «J'm'en fous de mon découvert à la banque, de toute façon, Noël, c'est bientôt», le jeu se voit alors gratifier d'une note avoisinant les 85 %. Bien sûr, cela se fait en fonction des goûts propres à chacun. Personnellement, je n'aime pas trop les simulateurs de vol et d'autres testeurs n'apprécient pas les jeux de sport ou de stratégie temps réel. Rassurez-vous, chacun juge la plupart du temps des jeux d'un genre qu'il apprécie, ce qui fait que lorsque l'un d'entre eux obtient une bonne note, c'est qu'il fait partie des meilleurs de sa catégorie. Quand on hésite et qu'on se dit, «Bof, je ne sais pas si j'y jouerai dans trois mois, et puis il y a les impôts locaux à payer», la note du jeu se situe aux alentours de 75 %. Et de toute façon, à plus ou moins longue échéance, les jeux ressortent en gamme «Budget» à des prix plus abordables. Il suffit donc d'être un peu patient pour pouvoir se payer un logiciel apte à offrir du bon temps pour une somme modérée. Enfin, il y a les jeux qui suscitent cette réaction : «Quoi ? Ils le vendent, ça ?». Mieux vaut alors penser à faire autre chose de votre argent que d'acheter ce type de jeu. Achetez plutôt des bouquins, des vidéos ou encore des Pepitos au chocolat noir, enfin un truc qui vous fasse vraiment plaisir. Faites gaffe tout de même parce que trois cents francs de Pepitos, ça peut constiper un bon moment. Les notes attribuées à ce type de jeu se situent en dessous de 70 % et vous verrez que nous n'y consacrons que quelques lignes, pas la peine de s'étendre sur un désastre.

Pour que vous puissiez avoir un maximum de renseignements en un simple coup d'œil, nous avons ajouté quelques icônes, dont vous trouverez la description ci-dessous.

Rodolphe

RETROUVEZ PC SOLUCES CHAQUE MOIS. PROCHAIN NUMÉRO LE 27 NOVEMBRE (MILLE NEUF CENT QUATRE-VINGT DIX-HUIT)

Voici la liste des icônes de genre et leur signification


Jeu d'arcade : 0% de réflexion, tir dans le tas — pour les bourrins !


Jeu d'arcade / aventure : Tomb Raider, Deathtrap Dungeon, Die by the Sword, mais pas seulement en 3D — même si là, je n'ai pas d'exemple (ah si, tenez : LBA 2...).


Jeu de course : pas avec le Caddie mais avec des engins à moteur qui sont rapides et pas réalistes — genre Screamer Rally, Motorhead, Red Line Racer...


Doom-like : jeu de tir en vision subjective très violent — allez, j'en mets trois : Quake II, Jedi Knight, Duke Nukem 3D...


Jeu de réflexion : 0% d'action, tout dans la tête derrière des lunettes — représenté par Myst ou Safe Craker.


Jeu de rôles : gestion des caractéristiques, liberté totale des mouvements (testés par Jeff). Ex. : Fallout, Lands of Lore 2...


Simulation : jeu se rapprochant de la réalité (Flight Unlimited 2, F1 Racing Simulation — mais pas Prost Grand Prix !).


Sport : des gars qui transpirent en équipe (FIFA 98, NBA '98, NHL '98 — donc une version par saison, rentable pour l'éditeur...).


Stratégie / wargame : proche d'un jeu de plateau, se déroulant par tour, avec des menus partout (Panzer General, Heroes of Might and Magic 2, Incubation, Civilization II).


Stratégie temps réel : genre ultra-populaire, y en a des tonnes (Starcraft, Alerte Rouge, Dark Colony, Total Annihilation...).


Gestion : où le but est de prospérer et de se développer (Settlers 2, Sim City 2000, Cæsar 2, Dungeon Keeper...).

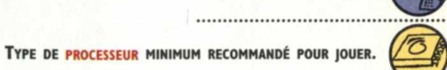
Divers : tout ce qui ne rentre pas dans les catégories précédentes !

Il existe aussi des icônes techniques...

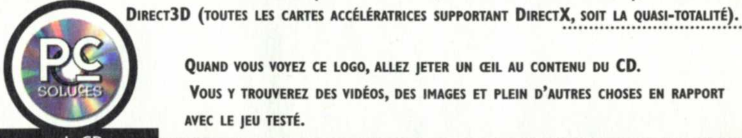

Nombre de joueurs pouvant jouer simultanément **sur le même PC.**


Nombre de joueurs pouvant jouer en **réseau local.**

Nombre de joueurs pouvant jouer **via Internet...**


Type de **processeur** minimum recommandé pour jouer.

Indique si le jeu supporte les **cartes accélératrices 3D** et si oui, lesquelles. Il existe trois catégories : 3Dfx (Voodoo Graphics, Voodoo 2 et Voodoo Rush), Power VR et Direct3D (toutes les cartes accélératrices supportant DirectX, soit la quasi-totalité).



Quand vous voyez ce logo, allez jeter un œil au contenu du CD. Vous y trouverez des vidéos, des images et plein d'autres choses en rapport avec le jeu testé.

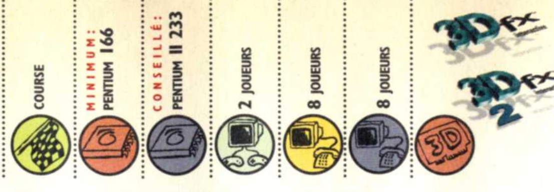
Le jeu du mois

On aurait pu choisir Monaco Grand Prix, mais on s'est dit que même s'il est fabuleux, ce n'est qu'un jeu de F1 de plus. Grim Fandango a rassemblé l'unanimité des voix de la rédac. L'originalité du jeu et sa réalisation ne pouvaient que nous inciter à le couronner. En cette période de suites, de «machins-like» ou de remakes, Grim Fandango sort nettement du lot. Tous les fans de jeu d'aventure savent maintenant ce qu'il leur reste à faire.


GRIM FANDANGO
cadavres exquis







le jeu que l'on attendait...

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

...l'an dernier

L'an dernier, nous avons été déçus par F1 Racing Simulation. Certes, ses qualités techniques étaient indéniables, mais sa difficulté trop élevée rendait le jeu élitiste. Alors on attendait Monaco, bien décidés à l'allumer au moindre pépin. En effet, graphiquement, rien n'a changé pratiquement, il fallait donc que la jouabilité soit grandement améliorée ; c'est chose faite. Mais les améliorations sont très nombreuses et concernent d'autres aspects.

PREmière modification importante par rapport à l'an dernier, qui n'est pas franchement à l'avantage de ce produit : Ubi Soft n'a pas obtenu la licence FIA. Cela signifie qu'aucun des noms du jeu n'est réel. On ne trouvera donc pas le circuit Hockenheim, mais le circuit d'Allemagne (ne vous inquiétez pas, les tracés sont en tout point identiques aux modèles réels). De même, les noms des pilotes ne sont pas ceux des vrais pilotes. On trouve par exemple Schmidtke, un Allemand. Enfin, à vrai dire, on en trouve même deux, dans deux écuries différentes. On peut supposer que l'un est le frère de l'autre. Pour éliminer le moindre doute, ces pilotes n'ont pas de prénom, mais des initiales ; celles des deux supposés frères sont M et R. Les écuries n'ont, elles non plus, rien à voir avec les écuries existantes. Plus gênant : les voitures ne ressemblent pas à des voitures réelles. Cependant, Ubi Soft a pensé aux problèmes engendrés par ce manque de réalisme et imaginé tous les cas de figure. Le jeu est ouvert ; cela signifie que l'on peut tout paramétrer. Le nom des pilotes, bien sûr, mais tout le reste également, à commencer par les textures. Et l'on peut aussi bien modifier les textures des voitures que celles des circuits ou les images dans les menus, comme les logos des écuries ou les représentations des voitures. On peut donc imaginer qu'un amateur de F1 passionné de jeux vidéo crée un patch pour mettre à jour tout ce boxon et appliquer les représentations graphiques du championnat actuel. Ou de celui de l'an prochain, d'ailleurs ! Ainsi, le jeu est complètement ouvert et tout peut y être personnalisé. Une belle parade de la part d'Ubi. Bien entendu, dès que ce patch existera, vous le trouverez sur le CD de PC Soluces.

Le jeu reprend donc le championnat d'une année X, sur des circuits Y, mais facilement identifiables tout de même. Pour vous donner une idée, on peut pratiquement superposer les circuits de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (j'en ai marre de cette saloperie de titre, maintenant, je l'appelle MGPRS2) à ceux de F1 Racing Simulation (allez, F1RS). En revanche la jouabilité n'a rien à voir du tout. Et c'est tant mieux pour tout le monde ! Le jeu devient accessible à tous, même aux possesseurs de configurations plus modestes que celles requises pour F1RS. Et même à ceux qui ne possèdent pas de volant. De plus, le jeu peut désormais se jouer en 800/600, et même 1024/768. Là par contre, ça exige des configurations plus musclées. Pour jouer en 800/600 par exemple, il vous faudra obligatoirement une carte Direct 3D ou Voodoo 2 de 8 Mo. Et pour jouer en 1024, là, il vous faut les cartes ultimes. Même pas des 3Dfx 2 ! Des cartes style G 200 ou Riva TNT ; 12 Mo sont conseillés.

L'an dernier quand on a reçu F1RS, on l'avait trouvé bon, sans plus, malgré le squatt intempestif de l'attachée de presse dans nos locaux. Elle voulait nous faire admettre que le jeu était très bon. Insensibles à ses charmes, nous l'avons tout de même égratignée (la simulation, pas l'attachée de presse). En effet, le jeu était mal réglé et la conduite de la voiture approximative. Elle était beaucoup trop difficile à piloter (la voiture, hein, pas l'attachée de presse !) puisque sur-vireuse ou sous-vireuse. En bref, dès que l'on tournait un chouia trop fort, on partait en tête-à-queue (la voiture, pas l'attachée de presse, ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit). Bref, elles nous cassaient les couilles (la voiture et l'attachée de presse). De plus, en poussant un peu le test, on s'apercevait que pour le jeu en réseau, l'intelligence artificielle des adversaires devenait lamentable. En revanche, on avait affaire là au plus beau simulateur de Formule 1, et sans doute au plus réaliste.



1

2

3

4

11 LAPS REMAINING

5

9

6

7

8



LES CONDUCTEURS DU DIMANCHE

On se souvient tous du terrible carambolage qui a eu lieu sur la piste de Spa cette année. J'ai essayé de le recréer. Bon, bien sûr, ce ne sont pas les mêmes voitures qui se sont rentrées dedans, ça ne se passe pas au même endroit sur le circuit mais au niveau visuel, c'est tout aussi impressionnant.



Là, j'ai perdu le contrôle de la voiture et je me retrouve au beau milieu de la piste à une vitesse proche de zéro. Ironie du sort, je joue avec la voiture du pilote qui est censé incarner Coulthard. Derrière moi, une voiture arrive, elle, à la vitesse grand V.



C'est bien entendu le choc ; il est d'une violence incroyable. Ma voiture est tout bonnement coupée en deux. Le pilote qui m'est rentré dedans perd non seulement son aileron mais aussi l'avant de la voiture. Une voiture parvient néanmoins à passer. On distingue une voiture qui se rapproche - à environ 250 km/heure dans ce tronçon du circuit.



La voiture qui m'a percuté perd elle aussi l'arrière du cockpit. Son «agresseur» perd une roue. Aucune de ces voitures ne repartira.



Et ce n'est pas fini ! Devant cette voiture, la route est entièrement coupée par des débris en tout genre. Il faut bien comprendre qu'à cette vitesse-là, la voiture les aura atteints en moins d'une seconde.



La voiture s'emplafonne dans les autres. Bilan : destruction totale. La voiture est coupée en deux, elle n'a plus de roues et l'avant est sectionné... Un massacre ! Au loin, on peut comptabiliser au moins cinq voitures, qui filent elles aussi à 250 km/h.



Les voitures suivantes entrent dans la mêlée. La voiture détruite à l'image précédente commence à décoller du sol. La route est entièrement bloquée.



Ce qu'il reste de la voiture de tout à l'heure entame un looping. Notez au passage la recherche du détail. On voit la planche de bois sous la voiture. Tiens... Une roue !



L'apothéose ! De toutes les voitures, enfin, de tout ce qu'il en reste, seules deux pourront repartir, direction les stands. À quinze mètres du sol, un pneu...



Là, en fait, ça se termine. Il ne reste que douze voitures en course. L'accident n'aura duré que cinq secondes.



1 - Les moteurs ronronnent ; enfin, non ils rugissent, déjà à cette époque.
2 - On se retrouve souvent dans les champs en mode Rétro.
3 - Le passage en ville est très sympathique.
4 - Cette vue n'existe pas dans le chapionnat de Formule 1. C'est dommage, c'est très joli. Mais c'est vraiment très difficile.
5 - J'ai tombé !
6 - Quelle élégance dans ce déplacement !
7 - Pas cap' d'en faire autant !
8 - Plus dure sera la chute...
9 - Pour deviner comment j'ai fait ça, vous pouvez chercher !

LA SUITE...

L'année d'après, on prend les mêmes et on recommence. Le titre change. Plus de licence. Mais là, on a le jeu parfait. À peu près ce que l'on attendait l'an dernier. Le pilotage devient agréable, plus que ça, même. On se croirait dans une véritable F1, avec les mêmes sensations que les pilotes, les G dans la tronche en moins. On entend presque les battements de son propre cœur lorsque l'on a un Schumacher, pardon, un Schmidtke à une seconde derrière sa voiture. Virage à gauche, à droite, crissements de pneus (c'est le moment de lever le pied) ; pas trop, l'Allemand gagne du terrain. Accélération fulgurante, vite, vite, chaque mètre d'écart est crucial. Arrgh, j'entends son moteur. Je vais jouer à son jeu : il déboîte à gauche, je fais pareil ; il revient par la droite, je l'imite. Bientôt le virage ; aller le plus loin possible sans freiner mais éviter à tout prix les graviers. Les voitures freinent mieux que dans F1RS, ça tombe bien. Je passe à quelques centimètres de la chicane ; il veut me faire l'intérieur. Je lui fais une petite queue-de-poisson ; c'est pas très fair-play mais dans la «vraie vie» il le fait bien, lui ! Ça marche, il se prend les graviers ! M'en voilà débarrassé pendant quelques tours... MGPRS2, c'est comme ça, un combat de tous les instants. On ne peut absolument pas se permettre la moindre erreur, c'est grandiose. Mais ce qui est remarquable, c'est le dosage de la difficulté : c'est difficile sans être inaccessible, l'apprentissage n'est pas très long et on peut progresser facilement. Les novices apprécieront. Mais toute l'innovation ne tient pas dans une difficulté mieux dosée et les changements sont nombreux.

Prenons, par exemple, quelque chose d'aussi banal que les menus. Ils sont devenus rapides et utiles. F1RS avait ce défaut : la navigation entre les options était très lente, même avec l'installation maximale ; elle était en outre bourrée d'incohérences. On se retrouvait devant des écrans inutiles au niveau des informations et où l'on ne pouvait pas retourner en arrière, mais seulement continuer. Au menu d'après, on pouvait retourner au menu général. Absurde ! On perdait du temps. D'ailleurs maintenant, on en gagne, tout va beaucoup plus vite. Ne serait-ce que le chargement d'un circuit : on met deux fois moins de temps. Toujours dans les menus, après un tour d'essai, on peut lancer la télémétrie. Là, ça devient franchement génial. Avec un peu d'analyse, on remarque les erreurs du pilote, les moments où il a trop poussé sa machine, et en tirer des conclusions pour effectuer les réglages appropriés. C'est un peu complexe au début, mais on s'y fait très vite. Cela permet surtout d'adapter la voiture à votre conduite. Sur chaque petit tronçon de la piste, vous verrez le comportement de nombreux éléments de votre voiture, notamment au niveau des pneus. Vous pourrez aussi voir l'usure de ces composants en examinant les éléments de votre machine, tour après tour. Ça, c'est une des autres grandes améliorations de MGPRS2. La télémétrie est utile. Mais on ne s'arrête pas là !

VADE RETRO

Petite cerise sur le gâteau : la présence du mode Rétro, qui permet de courir avec des voitures des années 50 sur un circuit inspiré des années 50. Un seul circuit ? Ben oui, et c'est un peu dommage. La conduite des années 50 n'a rien à voir avec celle de la fin des années 90. C'est même le jour et la nuit. La conduite sur les voitures actuelles se doit d'être précise, millimétrique, ce qui était loin d'être le cas à l'époque : les freins étaient tout sauf fiables (il fallait vraiment anticiper à mort) et les voitures ne tournaient pas beaucoup. En fait, il fallait jouer sur le dérapage, un peu comme dans les rallyes mais en moins facile, à cause des pneus, mal adaptés. Ça devient la croix et la bannière pour négocier le virage le plus simple. Et là, pas moyen d'optimiser la voiture avec des réglages très fins. La seule chose que l'on puisse faire, c'est remplir plus ou moins le réservoir. Alors, on fait quelques tours et on se demande un peu pourquoi on conduirait sur des voitures instables au possible alors qu'on a le dernier cri de la technologie en matière de moteurs et d'aérodynamisme dans le mode de jeu Normal. Et on oublie un peu vite le mode Rétro, qui possède quand même quelques vues de caméra sympathiques, mais pas très jouables. L'idée était bonne mais quand on a le choix, on préfère jouer en 1998. Un tout petit plus, en définitive.

Le jeu en lui-même est passionnant. Le but reste le même mais, comme il est plus accessible, on est très motivé pour rattraper les plus grands pilotes. Et même dans le mode le plus difficile, tout reste parfaitement possible. En fait, la difficulté vient des performances des pilotes adverses. Ils sont beaucoup plus teigneux, et surtout beaucoup plus compétents, en mode Difficile. La maniabilité de la voiture reste la même. En mode Difficile, si vous arrivez à dépasser les concurrents, il ne vous reste plus qu'à espérer que la machine tienne le coup, c'est-à-dire que votre moteur n'explose pas ! Dans ce mode, on a aussi les règles officielles du championnat de F1 qui sont imposées. Mais ce sont à peu près les mêmes que l'an dernier mis à part que l'on trouve la règle des 107 % et la limitation à 1 mulet par week-end. Quand on commence à y jouer, on est subjugué par la beauté du graphisme ; c'était déjà très beau avec F1RS, là, c'est encore plus remarquable. Les circuits n'ont pas vraiment évolué, on peut même dire qu'ils sont trait pour

10

11

13

13

14

15

16

17

18

LES VUES JOUABLES

Grâce au mode Replay, on peut regarder la course sous toutes les coutures. Les vues avec lesquelles on peut jouer sont moins nombreuses, et aux nombre de quatre, une de plus que sur F1RS.



C'est la vue supplémentaire de MGPRS2. A priori, on se dit que c'est un peu «cheap», une vue jouable en plus. Eh bien croyez moi, ça change bien des choses. C'est un compromis entre la vue cockpit et la vue extérieure. Quel est son intérêt ? On n'a jamais eu une impression de vitesse aussi grande dans un jeu de voitures.



La vue cockpit, assez classique. C'est la vue de la simulation par excellence, on voit avec les yeux du pilote. C'est, à mon avis, plus simple pour conduire.

La vue extérieure ; en fait, il y a deux vues extérieures qui modifient l'éloignement. Elle est très impressionnante, surtout en cas d'accident.



trait les mêmes. Mais les voitures possèdent des facettes encore plus nombreuses, notamment pour les pneus, qui sont maintenant devenus cylindriques (ceux de F1RS étaient un peu carrés, à tel point qu'avancer avec de pareils pneumatiques défiait les lois de la physique !). On remarquera aussi de plus belles textures. Par exemple, on identifie tout de suite des pneus pluie, avec leur rainurage si particulier. La forme des voitures est propre à chaque écurie, ce qui nous donne quelques légères différences entre chaque voiture. Et dans cette mouture, les dégâts infligés varient quelque peu. On a toujours les mêmes cassures (ailerons, cockpits en deux), mais de nouveaux ennuis font leur apparition. Par exemple, lorsque vous avez un choc sur une roue, vous pouvez perdre le pneu, mais pas la gente. On peut aussi perdre l'ensemble pneu/gente. Dans F1RS, on perdait tout, systématiquement. De toutes façons, le résultat est à peu près le même puisque la partie s'arrête. C'est un peu dommage d'ailleurs puisqu'il ne se passe pas un Grand Prix sans qu'un pilote ne crève un pneu et n'arrive tout de même à rentrer au stand. On se souvient aussi de Schumacher à Spa qui, cette année, éclata son pneu et bousilla sa gente sur la voiture de Coulthard, termina son tour et rentra tranquillement aux stands. Chapeau, l'artiste ! Enfin bon, juste après il voulait péter la gueule à Coulthard ! MGPRS2 ne gère pas ce genre de réaction ! Et c'est un peu dommage parce que justement, il arrive à certains moments que vos concurrents se conduisent comme des Schumacher ; ça se passe souvent quand vous perdez un peu le contrôle de votre voiture ou aux démarrages. Les pilotes adverses ne font absolument pas attention à vous et vous rentrent dedans, comme s'ils ne vous avaient pas vu. On pourrait mettre ça sur le compte d'une agressivité accrue par le niveau de difficulté.

Une intelligence artificielle étrange

Il n'en est rien, ça arrive aussi en mode Facile. C'est un peu comme le mode Réseau de F1RS, pour ceux qui avaient essayé (en moins catastrophique quand même). De temps en temps, on a l'impression que les concurrents suivent des trajectoires préétablies (à la limite, c'est normal) mais n'arrivent pas du tout à prendre une initiative en cas de pépin devant eux. Graphiquement, on aurait apprécié quelques autres améliorations comme un éclatement de pneu. Dans le jeu, il n'y a visuellement parlant aucun moyen de savoir qu'un pneu a éclaté. On reçoit un message, c'est tout. Et bien sûr, la conduite n'a rien à voir. On est sans cesse déporté d'un côté ou de l'autre de la piste. Alors que lorsqu'on voit un éclatement de pneu dans un Grand Prix et que le pilote roule un peu avec, c'est toujours très spectaculaire. On a l'impression qu'une sorte de serpillière, quelque chose de fibreux comme du tissu tourne à la vitesse grand V autour de la gente. Les particules qui volent lors d'un accident ne sont pas très bien représentées non plus, à l'instar de F1RS. Ici quelques formes géométriques plates, des tringles je crois, volent à l'endroit du choc, et c'est tout. À la limite, la représentation de ces débris dans F1 Grand Prix 2 était meilleure, plus réaliste. De plus, ces débris ne sont pas gérés comme des obstacles sur la piste, excepté les fragments d'aileron ou de pneu. Alors qu'il suffit de voir, au départ de Spa 98, un carton d'une douzaine de bagnoles pour se rendre compte que ces débris ont leur importance ! Il a fallu au moins une heure pour nettoyer la piste ! Il y a cependant une modification majeure au niveau des dégâts. Dans F1RS, on avait au départ deux ailerons. Suite à un choc, on pouvait les perdre. La voiture devenait alors beaucoup moins stable en virage, mais ça avait tout de même l'avantage d'augmenter votre vitesse maximale. Maintenant, il est possible de seulement les endommager sans pour autant les perdre tout à fait. Dans les grandes lignes droites, on sent bien que l'aileron n'est plus attaché que par quelques boulons et il vibre de plus en plus à mesure que vous augmentez votre vitesse. Par contre, cela n'occasionne que des désavantages : vous perdez de la vitesse car l'aérodynamisme de votre voiture est bouleversé et vous n'allez pas plus vite car cette saloperie d'aileron est toujours là.

Ben ma trajectoire de l'an dernier, alors ?...

On notera toutefois une imprécision sur l'un des circuits ; il s'agit du circuit de Spa et malheureusement, c'est peut-être la partie la plus jouissive de cette piste, voire même de tous les circuits. Ce tronçon a été baptisé «L'eau rouge». Juste après la ligne de départ, il y a une grande descente où les pilotes en profitent pour accélérer à fond ; petite courbe vers la droite et brusquement, la piste remonte. Jean Alesi dit de cet endroit que la sensation provoquée par l'écrasement dû à la remontée est unique, et on est prêts à le croire. Malheureusement, dans ce jeu, on ne peut pas rouler à fond, sans risquer de sortir de piste. On arrive en bas de la montée avec une vitesse réduite ; et le fun n'y est pas. C'est peut-être une remarque très spécifique, mais il est dommage de faire une telle erreur sur le plus beau tracé de tous les circuits. Enfin, bon, en principe, faute de licence, ça ne devrait même pas être comparé à Spa. Mais c'est dommage de chez dommage...

Dans MGPRS2, on a beaucoup plus de modes de jeu à sa disposition. Ce qui, bien entendu, relance l'intérêt et rallonge la durée de vie. À titre d'exemple, le mode Scénario (où l'on doit faire une course avec un objectif très précis, comme obliger un concurrent à terminer deuxième pour que son partenaire termine premier et marque suffisamment de points pour gagner la saison) ne contient pour l'instant qu'une dizaine de courses. Mais il sera possible par la suite d'en télécharger sur le site Ubi Soft (dans votre browser, tapez simplement ubisoft). Si le suivi de ce jeu est aussi complet que celui de POD, on rique d'avoir la meilleure simulation de F1 pendant un long moment. Décidément, ça tient bien la route, cette fois-ci...

«Léo de Urlevan

10 - Tant que l'on est en ligne droite, la pluie ne pose aucun problème.
11 - Dans de telles conditions, on comprend que Coulthard n'ait pas vu Schumacher à Spa.
12 - Sculpture de trajectoire.
13 - Après un départ, toutes les voitures sont encore groupées.
14 - Les connaisseurs reconnaîtront le Brésil ; ce tronçon est un des plus traîtres de la compétition : on croit que ça passe sans problèmes et on se retrouve sur l'herbe.
15 - Cette vue n'est évidemment pas jouable mais reste très impressionnante ; la tête du pilote bouge en fonction des virages.
16 - Ça passe ou ça casse !
17 - Le célèbre tunnel de Monaco.
18 - Je me demande qui ne reconnaît pas ce circuit.

Développeur - Distributeur : UBI SOFT

95%

intérêt : ★★★★★
réalisation : ★★★★★

Léo : C'est marrant mais quand ce jeu est arrivé, de prime abord, je n'ai pas vraiment eu l'impression de découvrir un nouveau jeu. Et pourtant ! Alors que j'éprouvais un gros sentiment de lassitude en jouant à F1 Racing Simulation, là, je me sens un peu triste à l'idée de boucler ce test et de partir sur un autre jeu.

Jeff : Enfin le jeu qui me fait oublier Grand Prix 2 ! C'est le jeu ultime en réseau ! Mais on notera toutefois une petite imprécision dans les circuits, notamment un tronçon de Spa, baptisé «L'eau rouge».

+ C'est très jouable et agréable - C'est toujours aussi beau - Il y a plein de modes de jeu très variés - C'est plus dur mais jouable au clavier - Grandiose en réseau

− Beaucoup trop de reprises graphiques sur F1RS : menus, vidéos - L'intelligence artificielle laisse parfois à désirer - Pour chipoter : la vidéo d'intro, pas géniale













1602
À LA CONQUÊTE DU NOUVEAU MONDE

VOUS AVEZ LU L'EXCELLENTE SÉRIE DE BOURGEON, LES PASSAGERS DU VENT ? C'EST DE LA B.D.... Y A PLEIN DE BATEAUX, DE GENS QUI SE FONT LA GUERRE ET DES PAYSAGES EXOTIQUES. IL Y A AUSSI PLEIN DE FILLES À POIL, À PEU PRÈS AUTANT QU'IL Y A DE PAGES. EH BIEN, 1602, ÇA FAIT UN PEU PENSER À TOUT ÇA, QUAND ON ENLÈVE LES FILLES.

ON commence une aventure, elle s'annonce longue et dure, avec un bateau au mât unique (cette dernière phrase a été écrite par mon vieux pote Kenneth Starr ; merci, Ken). Dans les cales du bateau, on trouve quelques ressources : des outils, du bois et des briques. Elles vous permettront de développer les rudiments d'une ville, donc de construire les bâtiments qui vous fourniront ces trois ressources. Il suffira de construire une cabane de bûcheron en pleine forêt pour récupérer du bois et une carrière à proximité d'une montagne pour récupérer des briques. Pour les outils, chose un peu plus compliquée, il faudra attendre un peu pour les fabriquer vous-même. Les premières constructions doivent répondre aux besoins primaires de vos habitants : il leur faut s'habiller, se nourrir, se loger, écouter de la techno et sortir en boîte... On construit donc rapidement une bergerie et une maison de tisserand. Cet ouvrier pourra récupérer de la laine et la traiter pour tisser de l'étoffe, qu'il ira porter... Où cela, déjà ? Ben, soit au port, soit au marché — une structure très importante. C'est ce bâtiment qui détermine vos zones d'influence. (Une zone d'influence étant l'endroit où vous pouvez construire.) Admettons que vous débarquiez sur une île assez grande. Le fait de vous installer près du port vous procurera la possibilité d'édifier quelques bâtiments à proximité. Mais pour vous étendre sur toute la surface de l'île, il faudra créer un quadrillage de marchés afin de construire partout. Bien entendu, vous ne commencez pas par créer ce quadrillage : il s'étendra au fur et à mesure de vos besoins en espace vital. Et seuls les fleuves et les tribus indigènes peuvent vous empêcher de continuer. Eux aussi possèdent des zones d'influence ! Vous pouvez vivre en



1 - Cette ville possède de bien gros bâtiments en comparaison de sa taille.
2 - Début d'une colonie...
3 - Y a du peuple !
4 - En remerciement de votre gestion exemplaire et en votre honneur, les habitants érigent une statue.





paix ou les massacrer. Enfin, pour les exterminer, il faut des armes et vous ne les dégoterez pas tout de suite non plus. Avant, il vous faudra bâtir un empire. Rien que ça...

L'expansion...

Le jeu fonctionne de cette façon... Au début, c'est de la gestion pure, à tous les niveaux. Vous pouvez disposer de deux sources de revenus. Les impôts, bien sûr, et lorsque vous posséderez quelques structures basiques vous apportant pierre, bois, tissu et nourriture, vous pourrez construire quelques maisons. Tout se trouve bien sûr relié par des routes. Au début, les colons rechignent un peu à s'installer ; votre ville ne leur plaît peut-être pas... Placez donc une église à proximité et ils se reproduiront comme des malades. À croire que l'église les excite ! Chacun son truc... Ils seront alors plus heureux, plus nombreux et les impôts, prélevés régulièrement, deviendront plus importants. Mais au cours de la partie, des besoins vont se créer ! S'ils ne demandent que nourriture ou tissu, ou presque, au commencement, vous allez vite réaliser que ces colons ont de plus en plus d'appétit. Et vas-y que j'exige un hôpital, une caserne de pompiers — jusqu'ici, rien d'anormal —, puis des bains-douches, une école, un théâtre, une université et ça, ce ne sont que les constructions... Côté ressources, c'est encore pire : alcool, tabac, bijoux ! Et gare si vous vous désintéressez de leur quotidien ! Ils vont faire la gueule, bouder et déserter. Et ça, bien entendu, ça veut dire moins d'argent (le point névralgique du jeu). En avoir plein vous permet de tout obtenir ; ne pas en avoir, c'est risquer le fatidique Game Over... Mais si vous satisfaites aux exigences de vos concitoyens, les maisons seront très bien remplies à l'arrivée. Alors que vous ne trouviez guère plus d'une quinzaine de personnes dans une même habitation juste après sa création, vous en découvrirez plusieurs centaines. Bien entendu, chaque personne paie son écot. Alors, même s'il n'est pas très élevé, ça peut finir par rapporter pas mal. Ce qui se révèle également lucratif, ce sont les ventes de denrées. Imaginons que vous avez décidé, sur une île, de mettre plein de carrières autour d'une montagne. Vos hangars de stockage se rempliront de pierres à la vitesse grand V. Bientôt, ils seront pleins et vous commencerez peut-être à vouloir en vendre. Vous fixez le prix et si vous les vendez très bas, les bateaux vont affluer de partout pour vous en acheter (bien que la pierre soit une ressource assez courante).

Money 7.0

Si vous vendez à prix moyen, des bateaux viendront remplir leurs cales, vous assurant ainsi un petit capital régulier. Dans les registres de vos stocks, vous pouvez fixer un tonnage en dessous duquel vous ne vendez plus ; il serait en effet fort dommage de se retrouver à court après en avoir vendu des centaines de tonnes. Le commerce de la pierre n'est tout de même pas le plus fructueux... Pour en obtenir, il faut installer une carrière en bas d'une montagne — et c'est tout. Les denrées les plus prisées sont celles qui demandent le plus de travail, le plus d'étapes intermédiaires. Si les outils se vendent bien, par exemple, c'est parce qu'ils réclament une longue préparation. Il faut d'abord trouver une mine de fer et en extraire le minerai, qu'il faut ensuite traiter pour en faire de longues tiges de métal qui pourront être utilisées par l'outilleur. Il faut que ces bâtiments et la mine soient situés les uns à côté des autres afin de réduire la distance des trajets. Le pire, c'est que les mines s'épuisent relativement vite et que l'outilleur n'apparaît pas comme un bâtiment que l'on peut construire au début du jeu, période pendant laquelle on doit vivre sur ses réserves, puis acheter des outils à l'extérieur. Ainsi, lorsque les pierres coûtent dans les trente pièces la tonne, les outils se vendent au moins cent trente. Le matériel le plus cher est constitué par les bijoux, qui peuvent se vendre au maximum jusqu'à neuf cents (mais si vous vendez à ce prix-là, vous n'aurez pas beaucoup de clients). Maintenant que nous avons vu ce qui vous rapportait de l'argent, nous allons voir ce qui vous en fait perdre. Bien évidemment, le commerce... De la même façon que vous vendiez vos productions, vous pouvez en acheter aux autres. Cela se révèle souvent ruineux, mais très souvent indispensable pour répondre à un besoin urgent de la population ou pour compléter des stocks un peu faibles. Ou tout simplement pour acquérir des ressources que vous ne pouvez pas encore construire... Si vous achetez des produits au


5
6
7
8
7610
65
27
70
79
9
10
11
12
13
Stock: 2

5 - Qu'ils y viennent ! Quatre canons et deux tours !
6 - Un bien beau centre-ville...
7 - La multiplication des marchés (comme ici) se révèle inutile.
8 - Ici, tout reste encore à faire...
9 - Une production de canons à grande échelle.
10 - Une paisible petit bourgade...
11 - Certains champs se révèlent moins productifs que d'autres.
12 - S'il y a de la végétation à proximité d'une ferme à bestiaux, votre production s'en trouvera ralentie.
13 - Les habitations les plus évoluées du jeu : des millions d'habitants dans un même pâté de maisons.

prix fort, les bateaux concurrents viendront encore plus vite dans votre camp pour vous proposer leurs trésors. Encore plus vite que lorsque vous vendez à bas prix...

Et puis il y a les coûts opérationnels. C'est la ruine ! Chaque action effectuée par n'importe lequel de vos travailleurs coûte de l'argent. Certes, ce n'est vraiment pas énorme mais quand on multiplie une petite somme par des centaines d'actions, on finit par obtenir un total assez considérable. Le bûcheron coupe un arbre. Allez, à la caisse ! Le boulanger fait un pain — allez, aboule les sous... Il faut vraiment accumuler assez d'argent pour équilibrer la balance qui, par défaut, pèse du côté des coûts opérationnels.

Au bout d'un moment, vous commencerez à vous sentir à l'aise avec les échanges et les besoins de vos citoyens. Vous penserez alors à vous agrandir, de façon à coloniser une ou plusieurs autres îles. Et posséder un maximum d'îles constitue vraiment la meilleure stratégie à adopter.

Jouez les fins stratèges...

Vous vous étendez d'abord de manière uniforme sur plusieurs endroits de la carte et multipliez vos ressources, tout en diversifiant vos terrains, et c'est une excellente chose. En effet, chaque île est plus ou moins propice à tel ou tel végétal. Ainsi, si vous n'arrivez pas à faire pousser de cacao à tel endroit, peut-être y arriverez-vous à tel autre. Voilà ce qui doit déterminer votre stratégie à long terme. On peut faire pousser quatre ou cinq gros champs par île, voire plus sur certaines. Dans le jeu, il existe une dizaine de types de champ disponibles. En possédant quatre ou cinq îles, vous arriverez sans doute à faire le tour de toutes les plantations possibles. Vous obtiendrez ainsi des récoltes optimales. Et il faudra adopter deux attitudes différentes pendant la partie : à court et à moyen terme, et à long terme...

À court terme, vous devez faire de l'argent rapidement ; à long terme, vous devez vous débrouiller pour que chaque île ait plus ou moins une fonction. Au début, chaque île possédera tous les bâtiments pour que les habitants soient heureux et ne manquent de rien. Puis, petit à petit, il faudra songer à tout organiser pour que la fin de la partie se déroule dans les meilleures conditions. Grâce aux échanges entre les ports (les navires transportent les marchandises), une île peut en approvisionner une autre. Et c'est vraiment là qu'il faut bien jouer et «professionnaliser» les îles. Le problème de la place se pose alors en permanence. La nourriture, par exemple, en réclame un maximum (une ferme de bestiaux occupe pas mal de terrain car il faut que les animaux disposent d'un certain espace vital). Pas toujours facile de faire cohabiter la ville et la campagne ! Au bout d'un moment, on s'aperçoit vite qu'il est impératif de consacrer une île entière à la production de nourriture (et de la redistribuer ensuite). Il faut posséder de nombreux bateaux et de nombreux marchés sur toutes les îles. Ainsi, on peut construire encore plus de maisons, qui vous rapporteront plein d'impôts. Une autre île pourra être assignée à la production d'unités de combat. De cette façon, sur la même île, vous pourrez faire fondre des canons, construire des bateaux, mettre les premiers dans les deuxièmes et équiper les soutes des bateaux de fantassins. (Si le chantier naval se trouve sur une île, la fonderie dans l'autre et les casernes dans une troisième — impossible de s'en sortir ! D'autant que si vous commencez par mener une politique belliqueuse, vous ne vous en tirerez que si vous possédez un avantage numérique constant. Si vous n'êtes pas en mesure de tenir tête à celui que vous avez attaqué, c'est que vous vous êtes énervé trop tôt... Et vous avez une armée sur le dos ! C'est dans ces moments-là que vous vous faites agresser. Vous n'avez plus un seul fantassin debout, les canons se trouvent à l'autre bout de la carte et l'ennemi se promène sur votre territoire, détruisant tout sur son passage, tel le cyclone Georges...)

Mais si vous vous débrouillez bien, tout peut être autogéré. Les seules





14 - On peut fortifier l'île en construisant des murailles autour.
15 - Le port ennemi est détruit.
16 - C'est plus pour le plaisir visuel que pour l'efficacité...
17 - Le repaire des pirates... Tiens, Guybrush Threepwood !
18 - Les villes des indigènes ne sont jamais très étendues. Si vous les détruisez avec des bateaux, un sorcier vous jettera un sort !



1. Les maisons, plein de maisons... Vous verrez très rarement une ville pareille ! En fait, elle est alimentée en nourriture et en matières premières par toutes les autres îles de la carte.
2. Le port est, quant à lui, la première construction. Mais au début, il ne se présente pas comme ça, il faut le faire évoluer. Cela augmente le stockage et le nombre de marchandises que l'on peut échanger.
3. Voici l'ultime construction : le palais du gouverneur. Vous ne pouvez pas le bâtir comme vous le voulez. Seulement quand vos citoyens sont extrêmement contents...
4. Un arc de triomphe est érigé en votre honneur lorsque vous anéantissez une civilisation ennemie.
5. Sur cette île se trouvent quand même quelques forêts, qui permettront de ramasser un peu de bois, une des ressources les plus usuelles.
6. Les fermes d'élevage n'ont pas besoin d'être reliées par des routes. Le boucher vient directement se servir... Mais comme vous le voyez, il faut de l'espace vital. Très utile en cas de pénurie de nourriture sur les autres îles ou quand un navire de transport est coulé. Les habitants ont ainsi quand même quelque chose à manger, c'est une sécurité...
7. Quelques plantations pour améliorer l'ordinaire des colons.

interventions nécessaires se produisent lorsque les mines sont épuisées. Mais pour en arriver à cette situation idyllique de jeu de gestion autogéré, vous n'allez pas vous en tirer comme ça... En effet, 1602 souffre d'un problème — et de taille ! Toutes les procédures d'automatisation apparaissent d'une complexité incroyable : il y a des flèches dans tous les sens, des trucs à cliquer... Un vrai bordel ! Jusqu'à cette partie, tout était intuitif, mais là... Pire encore, on est vraiment obligé d'accomplir ces actions pour avancer, voire pour finir le jeu. Bref, le seul point faible 1602 fait vraiment mal...

On joue à Titanic ?

Un jeu se déroulant à cette époque, dans les îles, ne serait pas complet si des pirates ne montraient pas le bout de leur sabre. On peut ne pas les rencontrer si on joue en mode Facile (il existe quatre modes de difficulté). En revanche, dans les niveaux les plus élevés, vous pourrez les combattre. Pour cela, il faut de bons bateaux... D'autant plus important si vous avez automatisé des routes commerciales car il faut protéger les galions transportant vos ressources ! Et puis, au bout d'un moment, tout sera parfait : vous serez le maître d'une dizaine d'îles qui contiendront chacune une dizaine de soldats et tout ira pour le mieux dans le meilleur des mondes. Mais il restera encore trois concurrents, avec des îles pleines de ressources ! C'est tentant : il va falloir déclarer la guerre ! S'y préparer va demander pas mal de temps aussi. À votre place, je construirais entre quinze et vingt navires — des très gros. Ces bateaux devront posséder quatorze canons chacun. Il faudra aussi préparer des troupes de débarquement, des canons, des mousquets, la cavalerie — bref, tout ce qu'il faut et qui fait mal. Vous pourrez ainsi pénétrer à l'intérieur des terres et raser tous les bâtiments ennemis. Bien sûr, des soldats vous barreront la route. Mais si vous avez soigneusement préparé votre coup, l'adversaire ne devrait pas faire un pli. D'ailleurs, il vaut mieux ne jamais lui laisser le temps de se ressaisir, sinon il enverra des troupes sur une de vos îles. Si vous êtes bien organisé et que toutes vos îles sont bien défendues, vous ne craignez rien. Mais j'insiste : il faut prendre ses précautions et disposer d'une flotte énorme avant de lancer l'assaut car vos opposants ne restent pas les bras croisés. Une fois que la déclaration de guerre a été faite, l'ennemi produit uniquement des unités militaires... Au niveau terrestre, évidemment, si vous pénétrez sur ses terres, mais aussi au niveau maritime. Les batailles navales apparaissent simplistes mais intéressantes tout de même, surtout si on possède de nombreux bateaux. En effet, outre les ordres classiques de déplacement et d'attaque, on peut imposer à ses navires des formations plus ou moins intéressantes selon les cas de figure dans lesquels on se trouve. Vous pourrez par exemple les faire attaquer en ligne, en carré ou suivant de nombreuses variantes (par exemple, une ligne dont les extrémités naviguent un peu devant, dans le but d'encercler le vaisseau que vous voulez couler). Au bout d'un moment, normalement, l'ennemi sera ruiné et vous pourrez vous la couler douce en l'éliminant... Il va de soi que vous devrez privilégier la destruction des bâtiments, des marchés et des ports, bien évidemment. Ensuite, il faudra raser tout ce qui est militaire pour avoir le champ libre, puis finir par passer au peigne fin le reste de l'île, afin d'épuiser l'arrivée des ressources. Cela paraît simpliste mais il y a quelques petites stratégies intéressantes à développer... Le blocus, par exemple, quand on possède une flotte moyenne. On bombarde alors un port ennemi pendant un petit moment : les destructions sont considérables et l'ordinateur rebâtit sans cesse. Mais en faisant cela, il s'affaiblit en ressources... La présence de vos bateaux près du port attire tous les militaires de l'île vers votre position, ce qui vous permet de les laminer. Enfin, une fois que tout sera redevenu plus calme, vous pourrez débarquer et vous ne rencontrerez que très peu de résistance. D'une manière générale, il vaut mieux épuiser l'ennemi que l'attaquer de front. La partie se termine lorsque tous vos adversaires ont passé l'arme à gauche, bien sûr.

«Léo de Urlevan

88% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★

Développeur - Distributeur : Sunflowers / Infogrames

« **Léo :** Il est intéressant de constater qu'un soft de gestion peut devenir très fun. 1602 se présente comme une sorte de jeu de gestion grand public mais il ne se limite pas à cela... On comprend très vite les mécanismes de base et on découvre sans cesse de nouvelles stratégies.

Jeff : 1602 n'est pas trop mal mais apparaît moins clinquant que Caesar 3, beaucoup plus beau. 1602 est cependant bien plus compréhensible et sa prise en main est beaucoup plus aisée. »


+ Passionnant de créer une nouvelle ville et d'en faire quelque chose de joli ! - Tout l'univers est très cohérent.


− Il est assez difficile de garder une île qui devient rentable - Les combats apparaissent un peu simplistes - C'est laid en 640 x 480 - Assez peu d'animations.



14
48075
61
31
20
580
Schiffsliste:
Paithan
Fiatos Unos
Moostafa
Salvacion
Buenna
Visda
Independence
Los Machos



15
??
422



16
25562
61
129
117
Truppenbefehle



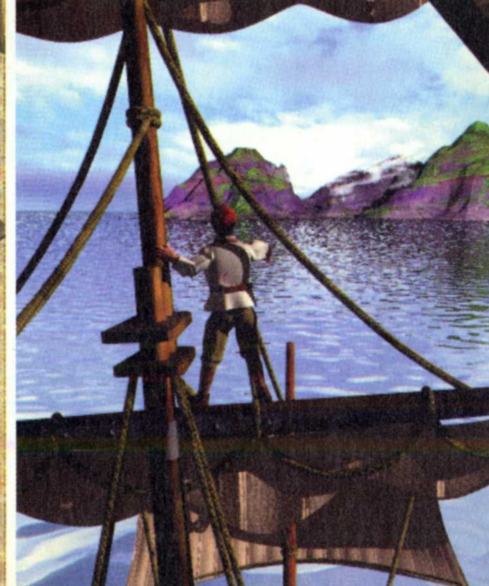
18
10000
Nachgefragt:
Angeboten:
Fischgründe



17
9949



Flottenbefehle









AVENTURE

MINIMUM: PENTIUM 133

CONSEILLÉ: PENTIUM 233







GRIM FANDANGO

cadavres exquis

J'ATTENDAIS AVEC FÉBRILITÉ UN JEU D'AVENTURE DE LA PART DES GÉNIES DE LUCASARTS, AVEC SUR LA LANGUE CE PETIT GOÛT DE BONHEUR QU'Y AVAIENT LAISSÉ DES JEUX DÉMENTS COMME SAM & MAX HIT THE ROAD, INDIANA JONES OU LA TRILOGIE DES MONKEY ISLAND. AUSSI, LORSQUE LE DESIGNER DE DAY OF THE TENTACLE ET FULL THROTTLE M'OFFRE UN JEU D'AVENTURE COMME GRIM FANDANGO, ORIGINAL À TOUS POINTS DE VUE, ET TOUJOURS AUSSI DRÔLE, JE NE PEUX QUE ME PRÉCIPITER SUR MON CLAVIER ET SAVOURER CETTE HISTOIRE À SE TAPER SUR LE VENTRE ET LA TÊTE CONTRE LES MURS. LA DANSE MACABRE A DÉJÀ COMMENCÉ, NE PERDONS PAS DE TEMPS !

SALE temps pour Manny Calavera, employé au Département des Morts (le DDM), chargé d'accueillir les nouvellement décédés et de leur offrir un voyage vers le neuvième monde, celui du repos éternel. Ce pauvre Manny, mort depuis pas mal de temps déjà, connaît en effet les pires difficultés à trouver des clients dignes de ce nom pour monter dans l'échelle sociale et gagner, enfin, son ticket vers le Paradis. Il faut dire qu'au royaume des morts, la vie n'est pas plus rose que dans notre monde à nous. Les morts sont classés en fonction de leurs actions passées et de la somme d'argent que l'on a posée dans leur cercueil. Bref, un barème est établi et la personne devra traverser les étendues désolées et infestées de démons dans une marche de quatre ans, ou bien, si ce sont de vrais saints, emprunter le Neuf Express, un train ultra-rapide qui les conduira en quatre minutes seulement.

Évidemment, Manny, malchanceux et peu doué pour le marketing, n'a droit qu'à des rebuts qui devront se contenter d'une boussole. Du coup, il est loin de réaliser ses quotas, et son chef de service, Don Copal, n'a d'yeux que pour le bellâtre Domino Hurley, version osseuse des commerciaux insupportables que l'on croise chez Monsieur Meuble. Mais pourquoi Manny n'a-t-il pas droit à des clients un tant soit peu intéressants ? Pourquoi Domino récupère-t-il toutes les affaires intéressantes ? Y a-t-il quelque chose de pourri au royaume des morts ?... N'en pouvant plus, Manny décide de passer à la vitesse supérieure et de voler, carrément, un contrat à Domino. Il rencontre ainsi Mercedes Colomar, dite «Meche», une véritable Sainte comme on n'en fait plus, qui lisait des histoires aux enfants en soins palliatifs. Mais quelle n'est pas sa stupeur lorsque Manny se rend compte qu'il ne peut pas lui réserver le billet pour le Neuf Express auquel elle a droit plus que tout autre ! Le voici convoqué dans le bureau de Don Copal, où il se fait passer un savon comme rarement. Et comme pendant ce temps Meche s'en va à pied braver tous les dangers du long voyage qui se prépare, Manny est vraiment, mais vraiment, dans de sales draps.

Le voilà enfermé dans un petit bureau, en attente de son châtiment, la germination, qui risque de le transformer en bac Riviera. Si les fleurs sont belles, en revanche la souffrance qui s'annonce durant l'opération n'a rien de tentant. Heureusement, il fait à cette occasion la connaissance du pittoresque Salvadore Limones, un révolutionnaire mexicain qui n'a qu'une idée en tête : démanteler le réseau de corruption qui menace l'équilibre du DDM. Et c'est une fabuleuse aventure qui vous attend par la même occasion, mêlant énigmes terriblement tordues, dialogues ciselés sur mesure, gags visuels et bonheur à l'état pur. Il faut dire aussi que le background est suffisamment étoffé pour que l'imagination suive sans problème. Outre Manny, Meche et Glottis, on trouve des personnages hauts en couleur. Ainsi Don Copal, le supérieur de Manny, qui ressemble vraiment à l'idée que l'on se fait d'un patron acariâtre ne vivant que pour remplir des objectifs de production (mais qui va connaître un sort peu enviable), ou Domino Hurley, prototype parfaitement imbuvable du yuppie-golden-boy-self-made-man incarnant le «rêve américain» dans toute sa triste splendeur, ou encore l'énigmatique Hector Le Mans, grand patron du DDM, sans états d'âme, à mi-chemin entre le cheval d'industrie et le caïd de la pègre. Mais il ne faut pas oublier la charmante Meche, véritable sainte irréprochable, qui accepte dignement de braver tous les dangers sans se plaindre, et qui se retrouve la proie que tout le monde poursuit pour diverses raisons. On trouve également Eva, secrétaire le jour, espionne la nuit, jamais à court de réparties, un peu femme fatale, qui laisse transparaître la tendresse sous des dehors un rien revêches, et aussi Glottis, le démon fou de mécanique qui ne vit que pour réparer et — surtout — modifier les voitures, transformant une vieille traction noire en dragster surpuissant ("- Mais, Glottis, c'est une voiture de fonction !" "- Je sais : des fonctions, j'en ai rajouté plein !"). Mais il ne faut pas oublier tous les seconds rôles qui les remplissent très bien, comme ce clown désabusé et franchement imbuvable qui fait toutes sortes de choses avec des ballons, mais sans aucun enthousiasme, ou ce premier client de Manny qui n'a droit à rien et qui veut tout, tout de suite, et en hurlant tant qu'il y est.

C'EST LE MEXIQUE OU LE «BRAZIL» ?

Ce qui frappe dès qu'on lance Grim Fandango, c'est l'ambiance très forte dans laquelle baigne ce jeu. Le design a fait l'objet d'un travail très précis de la part de l'équipe de développement. On peut le qualifier hardiment de «rétro mexicain», où les éléments typiques des années 50 américaines sont étroitement mêlés au folklore mexicain de la fête des morts. On peut ainsi voir des bâtiments ressemblant à des buildings modernes fondus dans des temples aztèques, ce qui est, pour le moins, très original. Les bureaux, eux, font penser immanquablement à ceux que l'on trouve dans le chef-d'œuvre de Terry Gilliam «Brazil», en particulier pour ce qui concerne les ordinateurs : ce sont des machines à écrire reliées à une espèce de très grande loupe qui sert d'écran. Sans oublier le système de communication qui est fait d'un imbroglio de tubes serpentant à travers l'immeuble et servant à acheminer les «pneumatiques» à qui de droit. Mais les designers ne sont pas arrêtés en si bon chemin et ils sont ainsi allés puiser leur inspiration dans les grands polars des années 50, où les détectives à feutre mou croisaient la route de femmes fatales en chapeau et tailleur de luxe. Mais qui dit polar dit gangsters, et Domino Hurley, Don Copal et le grand patron du DDM, Hector Le Mans, ressemblent comme deux gouttes d'eau de vie aux grands pontes de la mafia. Au moins, on repère tout de suite les bons et les méchants.


1


2


3

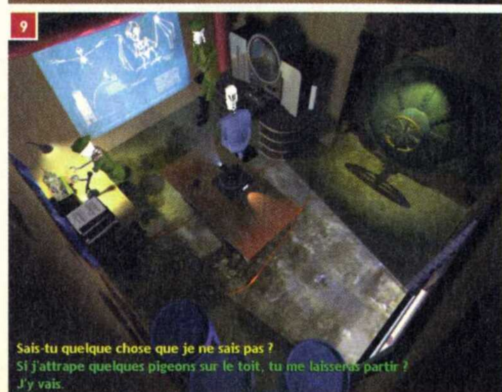

4


5

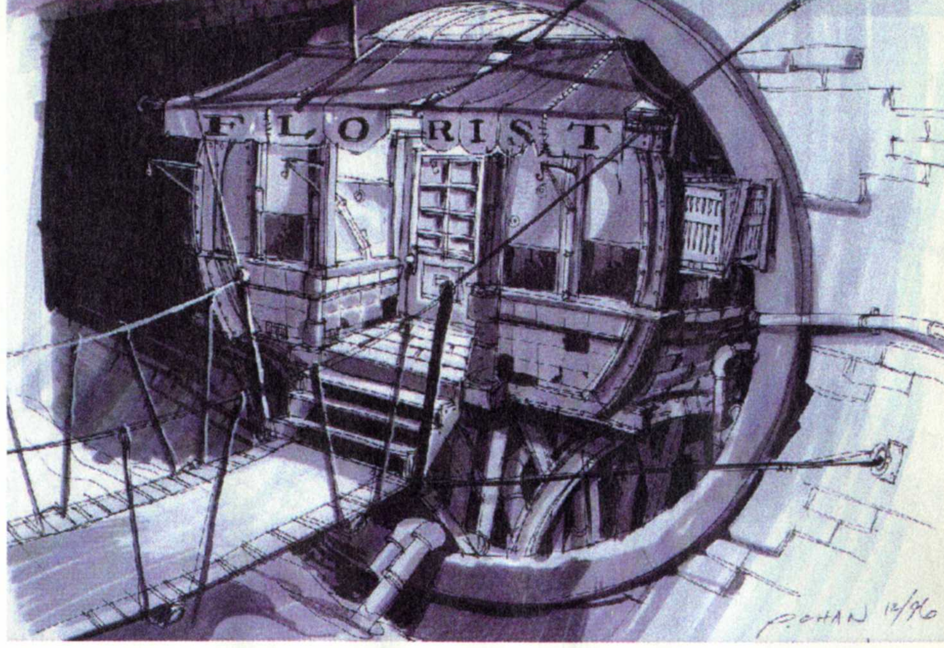

6
RESTAURANT


8


7


9
Sais-tu quelque chose que je ne sais pas ?
Si j'attrape quelques pigeons sur le toit, tu me laisseras partir ?
J'y vais.

1 - *Ces marins ont subi la terrible germination...*
2 - *Eva, la parfaite secrétaire, a plus d'une corde à son sac...*
3 - *Le Département des Morts dispose de locaux pharaoniques. Y aurait-il de la corruption derrière tout cela ?*
4 - *La fête des morts revient souvent dans Grim Fandango.*
5 - *Le bureau de Don Copal montre à quel point ce dernier est efficace dans son boulot. En fait, on dirait mon propre bureau...*
6 - *Le monde des vivants, tel qu'il est vu par les morts. Beurk.*
7 - *Cet ordinateur rappelle ceux de Brazil et s'intègre bien dans le design du jeu.*
8 - *Don Copal, le supérieur de Manny, dans l'une de ses fureurs noires.*
9 - *Le système de dialogues, lui, n'a pas changé depuis Monkey Island.*



...L'EXCELLENTE SURPRISE DE CE JEU : FAIRE DU VRAIMENT TRÈS NEUF AVEC UN PRINCIPE VIEUX COMME LA SOURIS.

Attention, cependant, LucasArts ne s'est pas contentée de nous pondre un simple jeu d'aventure policière classique. Le fait de diriger un mort, qui joue d'ailleurs le rôle de La Mort, avec faux et grande cape noire à l'appui (ainsi que des talonnettes gigantesques pour pallier sa trop petite taille), permet tous les délires. Ainsi, le principal allié de Manny est certes jobard, mais surtout démon. C'est Glottis, un géant souffrant d'un peu d'embonpoint, avec un cœur gros comme ça tout entier dédié à la mécanique : carbu, arbre à came, gros moteurs, vitesse de pointe et 100 mètres départ arrêté. D'ailleurs, le pauvre Glottis se fera renvoyer du DDM pour avoir conduit Manny lors d'une mission, alors que son statut ne lui permet que de réparer les voitures. C'est l'occasion d'assister à une autre scène délirante de ce jeu, où Glottis s'arrache le cœur et le jette au milieu de la forêt pour illustrer la souffrance qu'il ressent à ne plus s'occuper des voitures de l'entreprise.
On parlait de Brazil plus haut, et le jeu porte aussi son empreinte dans le scénario : Manny se retrouve embringué par hasard dans une aventure très dangereuse qui l'opposera à l'Autorité (le DDM), alors qu'il ne cherche que le confort et la paix dans son travail bien accompli. Et pourquoi tous ces malheurs ? Pour l'amour de la belle Meche, que tout le monde recherche activement. Mais assez parlé du scénario, on ne va pas déflorer ici toutes les surprises ni le suspense de ce jeu.

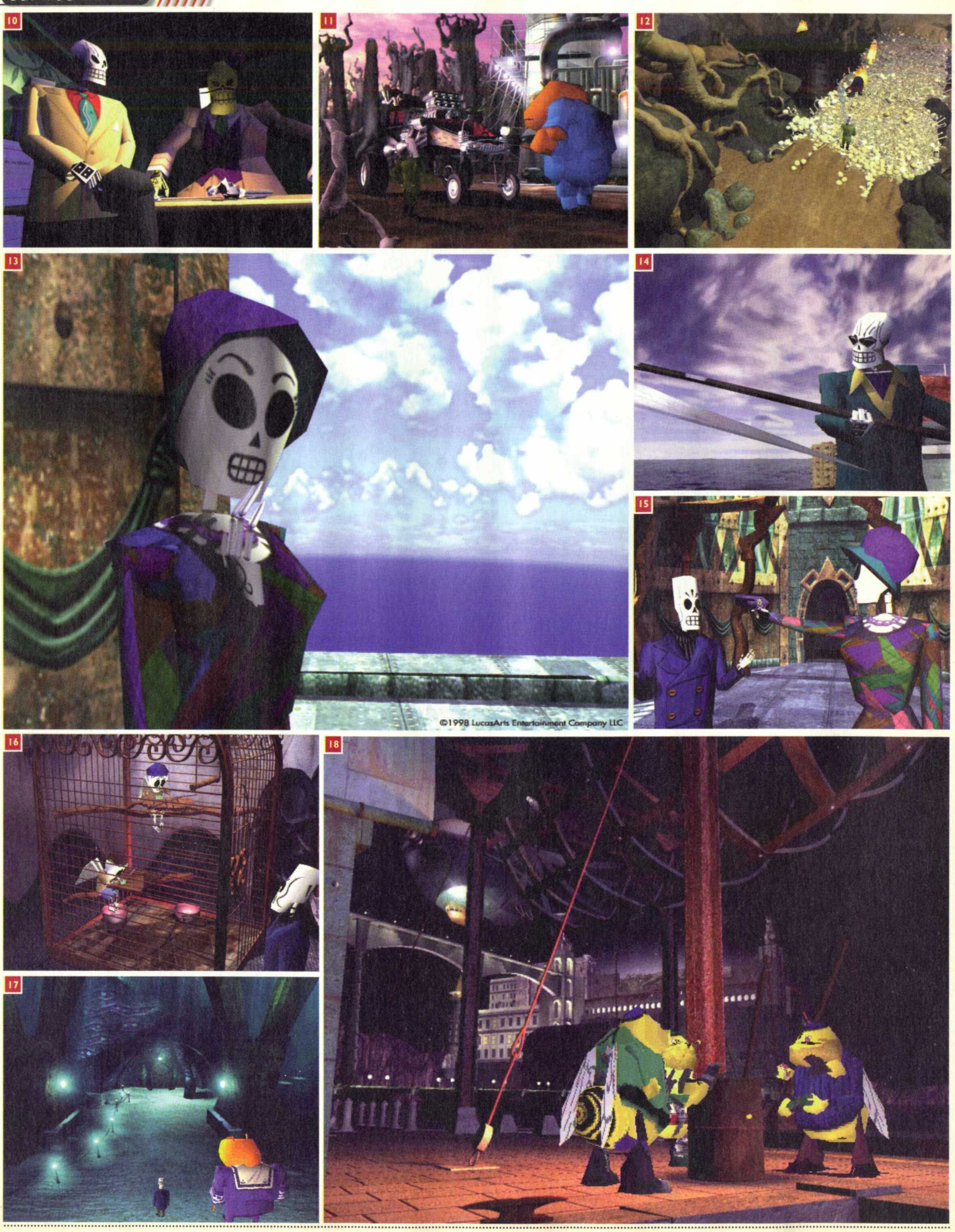
ORIGINAL ET DE BON GOÛT

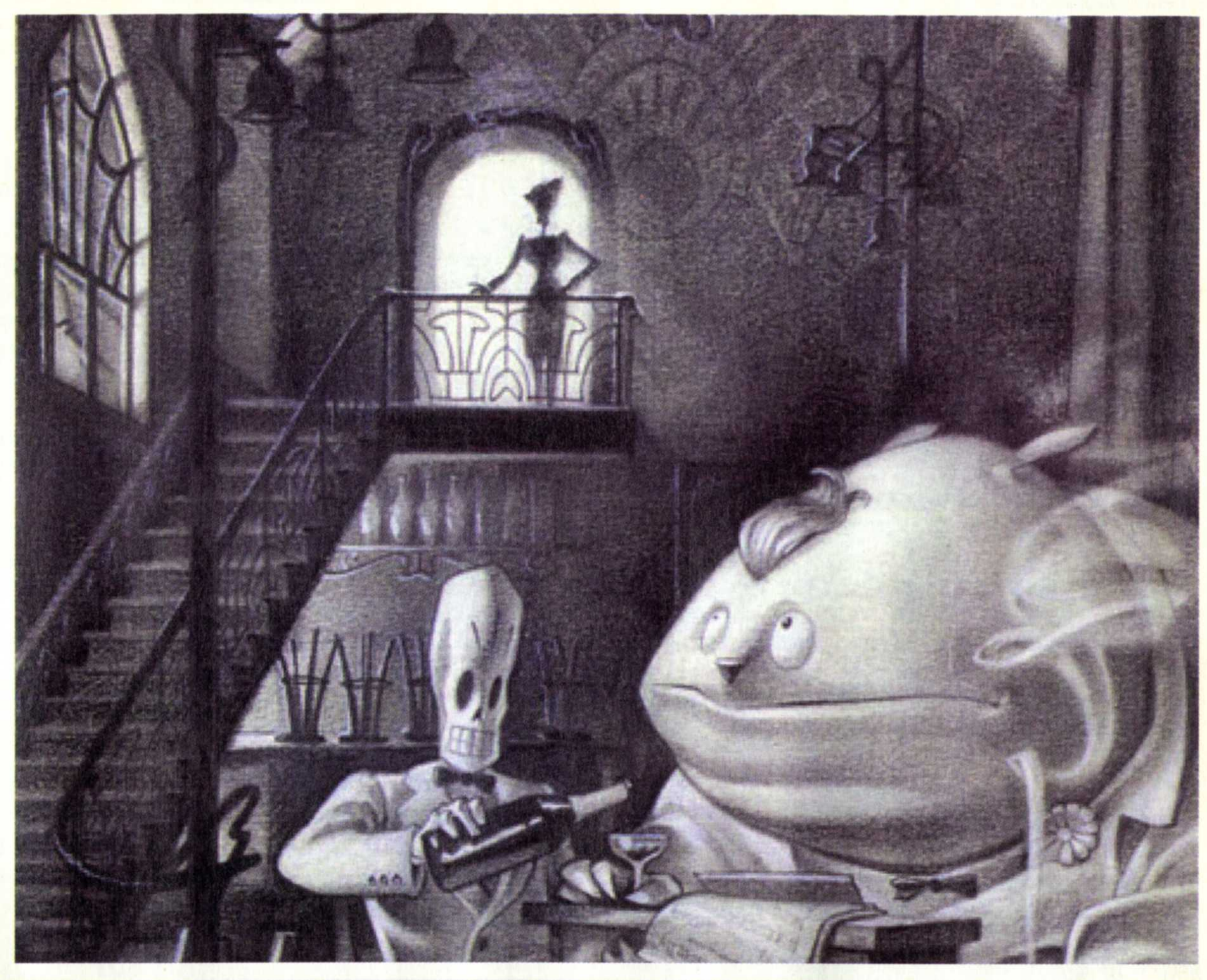


Un jeu d'aventure, tout le monde sait à quoi ça se résume : un personnage en 2D, un pointeur de souris que l'on balade sur l'écran, et plein d'objets à ramasser. Si vous ne voyez pas de quoi je veux parler, allez voir du côté de Sanitarium ! Si le principe des objets a été conservé, tout le reste a été revu. Et c'est là l'excellente surprise de ce jeu : faire du vraiment très neuf avec un principe vieux comme la souris. Ici, tous les personnages sont en 3D temps réel texturée et ils se promènent dans des décors en 2D franchement magnifiques. Pour vous donner une idée, c'est un peu Alone in the Dark en mille fois plus beau. Alone qui était, rappelons-le, un jeu d'arcade/aventure. Mais dans les jeux d'aventure classiques, le pointeur de souris change de forme pour indiquer quels sont les objets utilisables sur l'écran. Pour pallier l'absence de souris, c'est la tête de Manny qui se tourne très naturellement vers les endroits intéressants. D'une part, c'est très intuitif et très pratique et, d'autre part, c'est on ne peut plus naturel et discret. On a vraiment l'impression que Manny est vivant. Et c'est d'autant plus incroyable que Manny est mort ! De plus, l'interface n'utilise que le clavier. Les flèches servent à déplacer Manny, et trois autres touches complètent le tout élégamment : une pour accéder à l'inventaire, une pour observer, et une pour agir. C'est simple et efficace, et il est impossible de rester bloqué à cause de l'interface ou d'un petit objet que l'on n'avait pas vu auparavant. Et l'inventaire ? Il y a toujours un inventaire dans les jeux d'aventure ! Rassurez-vous, l'inventaire est bel et bien présent. Là encore, c'est original, puisqu'il consiste en un gros plan sur la poitrine de Manny qui sort, un par un, les objets de la poche intérieure de sa veste. On peut le voir, comme Capitaine Caverne, sortir une faux (pliable !), un ballon en forme de Capitaine Haddock, un quignon de pain, un extincteur, un paquet de cartes à jouer, un ordre de mission... Et il conserve ces objets en main tant que l'on ne lui dit pas de les ranger. De même, lorsque l'on utilise l'un de ces objets, on a droit à une animation très sympa... Tout ce qu'il faut pour entrer de plain-pied dans cette histoire franchement captivante. Et ce ne sont pas les nombreuses vidéos, parfaitement réussies, qui nous en empêchent. L'animation est superbe, et les voix parfaites. Hé oui, comme à son habitude, Lucas n'a pas bâclé la localisation en France, et pour avoir vu la version originale, je peux vous assurer que le doublage est quasiment parfait.

UNE ASPIRINE ET J'Y RETOURNE !

Il reste évident qu'un jeu d'aventure ne vaut que par l'intérêt de son intrigue. Donc, même si les graphismes, l'ambiance et la technique sont absolument irréprochables, il nous faut bien nous pencher sur ces foutues énigmes, dont on connaît par avance la complexité pour avoir goûté durant des nuits entières l'esprit parfois tordu de Day of the Tentacle et Full Throttle. D'ailleurs, tant qu'à faire une comparaison, Grim Fandango se rapproche plus du premier pour ce qui concerne la difficulté de certaines énigmes. C'est bien simple, tout est parfaitement logique, mais le plus difficile, c'est de comprendre cette logique-là ! Ainsi, vous devrez discuter avec tout le monde, et noter tous les détails qui passeront devant vos yeux. Et ce n'est pas facile, étant donné qu'on rigole la plupart du temps devant les pitreries de Glottis ou les réparties de Manny. Du coup, on reste parfois bloqué un


10
11
12
13
14
15
16
17
18





***10 -** Domino Hurley et Hector Le Mans, les deux pourris du jeu. Et on ne peut même pas leur faire la peau !*
***11 -** Glottis, génie de la mécanique, vient de monter le Bolidos sur ressorts.*
***12 -** Vous devrez combattre ces terribles castors de feu.*
***13 -** Même morte, Meche reste belle, non ?*
***14 -** Un duel à la faux, ça vous tente ? Il faudra pourtant en passer par là...*
***15 -** Préparez-vous à de nombreux rebondissements dans ce jeu très cinématographique.*
***16 -** Ces petits anges travaillent très dur pour l'infâme Domino Hurley.*
***17 -** On se croirait dans «Vingt mille lieues sous les mers»...*
***18 -** Les dockers sont des abeilles. Y a pas mieux comme ouvriers, non ?*

certain temps avant de comprendre ce qu'il faut faire, puis de réussir à le faire ! Un exemple ? OK. Pour voler l'ordre de mission de Domino, il vous faut saboter le répartiteur de messages. Pour cela, il faut récupérer deux ballons spéciaux, les remplir avec deux produits bien spécifiques, les envoyer dans le pneumatique, et attendre que tout explose. Ensuite, il faut se rendre au répartiteur, et tirer le loquet de la porte blindée en interdisant l'accès pour éviter qu'elle se referme lorsque l'agent de maintenance aura terminé ses réparations. Puis il faudra trouver un jeu de cartes pour en insérer une dans une fente et ainsi arrêter le fameux message. Mais la pression dans le tube emporte la carte, à moins que vous ne trouviez un moyen pour la perforer... Bref, on utilise grosso modo la totalité des éléments mis à notre disposition au début du jeu pour résoudre cette simple énigme, qui n'est que l'une des toutes premières du jeu... Mais rassurez-vous, si vous avez déjà joué à Monkey Island, Sam & Max et autres titres-phares de LucasArts, vous ne serez pas dépaysé. Et puis rester bloqué quelque part vous permet de tout tenter, et ainsi de repérer tous les détails amusants que les concepteurs ont glissés tout au long du jeu, que ce soient des remarques de Manny, des dialogues acides ou des animations rigolotes. D'autant que l'on ne risque absolument rien à tenter tout et n'importe quoi : la philosophie n'a pas changé depuis le premier Monkey Island, et l'on ne meurt jamais parce qu'on a fait le mauvais choix. Tout au plus devra-t-on assister à un dialogue un peu long, mais rien de bien terrible, d'autant plus que tout cela est très drôle. Enfin, les énigmes semblent un peu plus logiques et accessibles que dans Day of the Tentacle (vous souvenez-vous de cette épisode on ne peut plus tordu où il fallait congeler un hamster dans le présent, trouver un pull et le placer dans une machine à laver avec un programme de plusieurs années, pour que la fille le trouve et puisse réchauffer le pauvre hamster dans le futur...). Bref, vous l'aurez compris, Grim Fandango est une perle rare, un jeu d'aventure comme on n'en a pas vu depuis longtemps, original dans tous les domaines. Conclusion : ruez-vous sur Manny !

«Yann



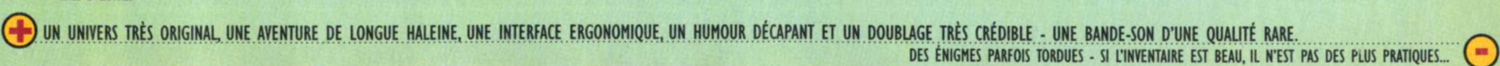
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : **LucasArts** - UBI SOFT

93%

intérêt :
réalisation :

Yann : L'avantage avec les jeux d'aventure LucasArts, c'est qu'on n'est jamais déçu. Si on en aime un, on les aime tous. Et puis, pour une fois qu'on a droit à de l'innovation dans les jeux vidéo, ce serait dommage de s'en priver. Un chef-d'œuvre.

François: Enfin le grand retour des jeux d'aventure sur PC et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. Avec Sanitarium, dans un autre genre, Grim Fandango est l'excellente nouvelle du mois.



\+ UN UNIVERS TRÈS ORIGINAL, UNE AVENTURE DE LONGUE HALEINE, UNE INTERFACE ERGONOMIQUE, UN HUMOUR DÉCAPANT ET UN DOUBLAGE TRÈS CRÉDIBLE - UNE BANDE-SON D'UNE QUALITÉ RARE.

\- DES ÉNIGMES PARFOIS TORDUES - SI L'INVENTAIRE EST BEAU, IL N'EST PAS DES PLUS PRATIQUES...



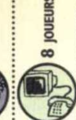




Vidéo sur le CD

ACTION / STRATÉGIE

MINIMUM : PENTIUM 166

CONSEILLÉ : PENTIUM 200

8 JOUEURS



agence tout risque

VOUS AIMEZ LA STRATÉGIE — MAIS N'APPRÉCIEZ GUÈRE LA LENTEUR ET LA COMPLEXITÉ QUI VONT PARFOIS DE PAIR — ET VOUS AIMEZ LE GENRE DOOM-LIKE : RAINBOW SIX EST FAIT POUR VOUS.

LE scénario de Rainbow Six est inspiré de l'univers créé par le romancier Tom Clancy, idéal pour un jeu d'action-stratégie : une force de frappe internationale s'oppose aux terroristes du monde entier. C'est maintenant à vous de sauver le monde...

PROPAGANDISME !

Il faut bien avouer que parfois, les scénaristes se prennent un peu trop au sérieux. Certes, pour se prendre au jeu, il est préférable qu'il soit réaliste, parce qu'exterminer des mouches dévorant un steak ou des lapins géants envahissant le jardin de grand-mère, ce n'est guère excitant et un tel univers devient rapidement débilitant. L'excès inverse n'est pas forcément du meilleur goût non plus. Ici, on donne dans « l'extrême » : de vilains terroristes — groupuscules d'extrême gauche, indépendantistes, formations politiquement incorrectes... — prennent en otages de pauvres gens dans des parcs d'attractions, les ouvriers d'une plate-forme pétrolière, des ambassadeurs (tendance Roche d'Or), et investissent des lieux stratégiques. Et on se retrouve rapidement sur une pente savonneuse : méfiance, donc ! Un jeu reste un jeu, et il ne faut pas tomber dans le piège. Cela dit, il fallait bien trouver un sujet, et Tom Clancy s'est manifestement senti à l'aise dans ce genre d'exercice.

J'ADORE QUAND UN PLAN SE DÉROULE SANS ACCROC !

Comme l'aurait dit à juste titre Hannibal Smith de la A. Team, il faut bien préparer son plan de bataille avant de foncer tête baissée dans le traquenard. Ça tombe bien, c'est justement la première des missions de Rainbow Six, organiser un briefing ! L'ordre tombe : sauver des griffes de vils terroristes un paquet de braves gens partis se détendre dans un parc d'attractions en Espagne. Pour ce faire, il vous faut constituer un groupe de huit militaires à choisir parmi les vingt dispos, en toute connaissance de cause, puisque chacun d'eux dispose d'une fiche détaillée sur ses états de service, sa spécialité, et sur un tas de paramètres physiques et psychologiques. Il vous faut aussi équiper tout ce beau monde : deux armes au choix, une de poing et une de gros calibre, plus deux ou trois bazars complémentaires, du type grenades, grenades aveuglantes, matériel de déminage, un tas d'appareils de détection, d'intervention et tous les accessoires coutumiers de ce genre de mission.

Les persos doivent ensuite être répartis dans quatre équipes maximum. Vous êtes absolument libre de faire ce que bon vous semble en termes de répartition, d'équipement, de choix des persos... Si vous ne vous sentez pas très à l'aise dans les premières missions, il y a toujours un plan par défaut qui vous permettra d'observer des tactiques toutes faites. À l'usage, vous réaliserez que c'est très simple et surtout, vous pourrez dire : « C'est moi qui l'ai fait ! », surtout si ça marche...

JEU DE PISTE

Une fois les équipes constituées (bleu, rouge, vert et jaune), il reste à déterminer le chemin qu'elles emprunteront. Pour ce faire, vous avez à disposition les plans des lieux à prendre d'assaut, avec toutes les indications vous permettant de — presque — tout prévoir. Les plans des bâtiments sont très précis, tout comme les menus. Avec les légendes : terroristes et leurs déplacements, les otages, les portes ouvertes et fermées, les points neutres, départ des équipes, arrivée des otages, escaliers, et le tout, sur plusieurs niveaux. Un vrai bonheur. Il suffit de cliquer sur la couleur de l'équipe de votre choix, puis de cliquer sur la carte à l'endroit où vous voulez qu'elle se rende. Il est possible d'intégrer différentes actions et points de pause. Il vous suffira ensuite, durant le jeu, de donner des ordres radio aux autres équipes : « Alpha, Go ! » et hop, la troupe s'en ira en guerre. Facile.

Les plans de bataille et autres tactiques sont très simples à mettre en œuvre et surtout rapides à réaliser. Reste à se montrer un tant soit peu prudent en donnant différents types de comportement à telle équipe et à tel moment, pour peaufiner le tout.

Si tout cela vous semble un brin touffu, vous n'êtes pas obligé de tout paramétrer, mais si le cœur vous en dit, vous ne rencontrerez pas de difficulté majeure.

ACTION JOE

C'est le moment de vérité, vous allez devoir faire preuve d'excellence. D'habitude, les jeux d'action-stratégie privilégient la stratégie au détriment de l'action ! En guise de combats, on dirige de petites unités sur une carte géante, en naviguant à la souris dans divers menus, comme dans un jeu de gestion. Mais ici, rien de tout cela, on se croirait dans un Doom-like. Un second jeu dans le jeu, avec toutes les commandes classiques du genre. Même raccourci clavier et usage de la souris pour tourner, courir et tirer. Une telle interface est un réel bonheur, on est plongé au cœur de l'action. Attention, ça ressemble à un Doom-like, mais ça n'en est pas un : ni points de vie, ni armure, ni défloculateur bipolaire à magnétron inversé ; juste vous, humain, avec toutes vos faiblesses et... sept autres bouchers, prêts à tout péter et armés jusqu'aux dents. Mais tout de même, c'est dangereux !

RAINBOW WARRIOR

Au départ d'une action, les groupes ne sont pas forcément tous réunis en même point, il faut donc ordonner l'assaut — d'un simple « Go ! » — à chacun d'eux. Il est possible de prendre le commandement de toutes les unités pour en changer le comportement, ou d'en commander une autre si, par malheur, la vôtre a été décimée. Sinon, chacun suivra sa route en éliminant toute présence hostile rencontrée au détour d'un couloir ou d'une porte. Les déplacements devront pourtant se faire avec prudence, il ne s'agit pas de tout détruire sur votre passage (pensez à une frappe chirurgicale, à la manière de Restore Hope...).

REVOLUCION !

Rainbow Six constitue donc une mini révolution, avec une bonne prise en main et un excellent gameplay (un terme rarement utilisé pour qualifier ce genre de jeu). La réalisation est très soignée, la «partie stratégie» est très complète et ravira les admirateurs de Machiavel, tout en satisfaisant les «bon, allez, vite, j'fais le plan et j'attaque !». Quant à la partie action, elle n'est certes pas au niveau d'autres Doom-like, bien plus spécialisés, mais elle offre au moins la possibilité de «s'amuser» vraiment et de se sentir au cœur de l'action.

«François

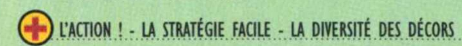
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : RED STORM - BMG

85% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

« **Yann :** LMoi, j'apprécie juste le côté Doom-like : pour ce qui est du côté «cocoye» (fier comme un coq, con comme un coyote), faut pas trop m'en demander. Rainbow Six apporte du neuf, c'est toujours ça. Mais comme on dit, «le sang ne tâche pas le bleu marine» !

François: Si l'on fait abstraction de l'univers du jeu, l'ambiance est assez sympa, le jeu bien fait. Enfin un jeu d'action/stratégie qui bouge et où la diversité des missions dépayse et renouvelle l'intérêt. »



LA PROPAGANDE - LA GUERRE - L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE UN PEU NEUNEU PARFOIS



1 - L'escorte de monsieur l'Ambassadeur est avancée.
2 - Il faut s'habiller pour la circonstance, et choisir son équipement.
3 - Les plans sont d'un usage très simple et très pratiques pour commander à distance les autres unités.
4 - Happy End : les gentils sont sauvés, les méchants sont tués...
5 - L'homme à abattre : un trafiquant de drogue colombien.
6 - Un héros mort au combat, mais en 3D, s'il-vous-plaît !
7 - Le mode Snipper est un peu vicieux, mais très pratique pour rester hors de danger...
8 - Les portes ne s'ouvrent pas toutes seules, il faut les crocheter.
9 - Les otages à genoux dans l'eau. Les décors, très variés, sont toujours très bien modélisés.



SPORT | MINIMUM : PENTIUM 200 | CONSEILLÉ : PENTIUM 233 | 2 JOUEURS | 2 JOUEURS | OBLIGATOIRE direct3D

NHL 99



PREmier de la série des jeux de sport estampillés du millésime 99 à arriver sur nos disques durs, NHL n'est pas, loin s'en faut, le plus populaire dans nos contrées.

Comme d'habitude, le jeu offre un choix entre les modes Match amical, Saison, Play-offs, Tournoi et Entraînement. En passant à la phase de jeu proprement dite, les animations des persos lors de leur entrée sur la patinoire sont d'une fluidité remarquable et la qualité de la motion capture laisse pantois. On croirait presque à la réalité des joueurs s'ils ne semblaient pas tous atteints d'un torticolis leur donnant un air légèrement crétin.

Après la mise en jeu, on est très vite et agréablement surpris par la facilité avec laquelle on peut construire des actions ou mettre des adversaires en opposition. Mieux encore, la sensation de confusion que l'on pouvait retrouver jusqu'alors dans tous les jeux de hockey n'est ici pas de mise. On se prend à élaborer des tactiques pour mettre en défaut le marquage des joueurs adverses car il faut bien dire qu'il n'est pas aisé de placer le palet au fond de la cage. Innovation très intéressante, vous pouvez changer de disposition d'équipe pendant le match sans avoir à vous mettre en pause (forcing dans les dernières minutes, supériorité ou infériorité numérique...). À noter aussi la présence de petits détails qui facilitent le jeu : un indicateur vous signale une position de hors-jeu aux abords de la ligne ou un petit écran apparaît pour signifier la rentrée d'un joueur. Le réalisme du jeu est vraiment épatant : qu'il s'agisse d'animation ou de sonorisation, on se croirait dans une vraie partie. Les vues permettent de jouer convenablement même si la présence d'un petit radar aurait été souhaitable car il arrive, à de rares moments, de faire des passes en aveugle. Cela ne nuit toutefois en rien au plaisir que l'on prend à jouer car l'action est toujours vive, les chocs se suivent à un rythme effréné et le palet circule de crosse en crosse à la vitesse grand V.

Pour la première fois, j'ai passé plus d'une demi-heure sur un jeu de hockey car jusqu'à présent, le manque de maniabilité des patineurs et la confusion des actions m'avaient rebuté. NHL 99 approche de la perfection en matière de jouabilité et d'animation. Il serait vraiment dommage que vous passiez à côté d'un aussi bon jeu de sport sous le simple prétexte qu'on n'en sera jamais les champions du monde, à moins d'annexer le Québec.

François



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS

88% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

LINKS LS 1999

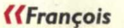
GOLF | MINIMUM : PENTIUM 150 | CONSEILLÉ : PENTIUM 200 | 8 JOUEURS | 8 JOUEURS

LA série des Links est une des plus grandes sagas de l'histoire des jeux vidéo, mais pas forcément la plus connue. C'est du golf, faut pas l'oublier... Quoi qu'il en soit, Links a toujours été reconnu comme le leader du marché du jeu de golf, et une fois n'est pas coutume, il semble que ce soit encore vrai aujourd'hui.

Le marché des jeux de golf n'est pas des plus populaires, mais c'est sûr, il s'adresse à des passionnés. Et c'est bien ce public qui est visé par Links LS 1999, et pas un autre ! Ce point est assez important pour être souligné. Links LS est fait pour les pros ! J'entends par là qu'a priori, les non initiés seront perdus au bout d'à peu près trente secondes, tant le jeu est riche et fidèle à la réalité. Si vous êtes du genre à bien aimer le golf, sur par ou en voiture, Links vous semblera bien touffu et il y a des chances que cela ne vous amuse pas plus que ça. Si tel est le cas, Tiger Woods est bien plus indiqué, car plus intuitif, avec une aide plus sympathique, et au final plus convivial. Ici, le jeu est moins dynamique, et se rapproche plus de l'ambiance qui règne sur un par traditionnel : votre seule compagnie sera le gazouillis des zoziaux, et les taupes laminant les greens taillés aux ciseaux.

C'est le surnom que l'on pourrait donner au jeu, tant il est complet et pourra répondre aux attentes des initiés les plus exigeants. Techniquement, Links est une simulation pure et dure, complétée d'une armada d'options de jeu et de multiples configurations qui sauront satisfaire le plus grand nombre. Le tout étant bien sûr encore plus beau que ce qui a été fait jusqu'à présent. Et si vous avez la chance d'avoir un moniteur énorme (les golfeurs peuvent sans doute se le permettre), vous pourrez jouer en 1800x1440 en 16 millions de couleurs ! Autant dire que cela doit intéresser trois personnes en France, mais c'est gentil d'avoir pensé à elles... Un mode «Souris» a été ajouté : son mouvement détermine la puissance et la vitesse d'exécution du swing. Le petit problème, c'est qu'il faut cliquer en même temps que vous déplacez la souris, et il faudra un temps d'adaptation non négligeable.

Si vous trouvez que le jeu manque de vie, il est également possible de déclencher des incrustations vidéo de différentes caméras qui vous montreront d'autres parties du terrain, sous différents angles. Links LS 99 semble donc établir un nouveau record dans le domaine du jeu de golf avec une réalisation sans reproche, si ce n'est le public visé.

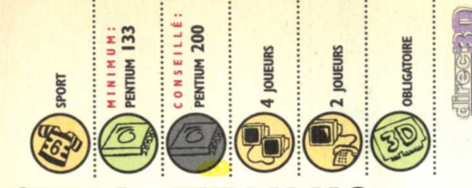


François

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ACCESS SOFTWARE - EIDOS

89% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

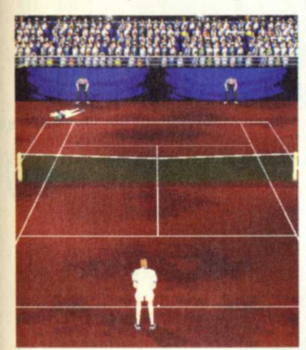




ACTUA TENNIS

CE la faisait longtemps que l'on n'avait pas vu un bon jeu de tennis, et manifestement, ce n'est pas encore pour aujourd'hui… Ce n'est pas qu'Actua Tennis soit foncièrement mauvais, mais sa jouabilité, ou son gameplay si vous préférez, est assez médiocre. Désolé, mais c'est la vérité. Le joueur fait une volée basse de coup droit et la balle part comme si on venait de faire un simple revers ! De plus, le contrôle du joueur est limite : celui-ci semble avoir des rollers aux pieds ou quelque chose d'approchant ! Sinon, il faut reconnaître que les graphismes sont vraiment sympas, les terrains sont variés et changent réellement de couleur et d'aspect (pas comme d'autres). Les différents modes de jeu sont calqués sur les matches de la «vraie vie» : simple dames et messieurs, doubles et doubles mixtes. Les joueurs et joueuses sont également ceux-là mêmes qu'on croise sur les circuits professionnels. On ne peut pas dire que l'on ne s'amuse pas, ce serait faux. En revanche, il est vrai que l'on maudit assez vite les petites imperfections de gestion des coups qui, au final, gâchent tout. C'est vraiment regrettable de buter sur ce genre de réglages, alors que le reste est quasi parfait. Dommage.

François





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : GREMLINS INTERACTIVE - INFOGRAMES





CAESAR 3



DE prime abord, Cæsar 3 a tout pour plaire : on gère des villes romaines magnifiques et vivantes, le nombre des constructions est impressionnant (différents artisanats, ports, lieux de culte consacrés à divers dieux, garnisons, marchés…) et les missions à remplir sont variées (gestion d'une ville en plein désert ou au milieu de camps barbares prompts à la révolte).

J'ai même passé trois jours dessus sans voir le temps passer mais des doutes sur la fiabilité du jeu se sont installés puis confirmés : la version américaine définitive de Cæsar 3 que nous avons reçue pour le test est buggée, parfois jusqu'à l'injouable. Souvent, il suffit de recommencer une mission pour éviter ces bugs, mais cela reste tout de même très gênant.

J'ai fait part de mes doutes à l'éditeur sur plusieurs points litigieux, dont le système d'échange des biens (une marchandise doit transiter par un entrepôt-grenier puis un marché avant d'arriver dans les maisons romaines) qui ne fonctionnait pas correctement (entre autres, la main-d'œuvre disparaît !). La réponse d'un des programmeurs a été la suivante : «Votre ville est trop complexe, vous avez trop d'intersections de routes et la main-d'œuvre y perd son chemin». En clair, cela donne : «L'intelligence artificielle du jeu est très limitée, il lui en faut peu pour perdre le nord, vous n'avez qu'à attendre qu'un patch sorte, corrigeant ce défaut». O.K., j'ai même encore une meilleure idée : attendez que le jeu sorte en gamme Budget d'ici un an, il sera alors sûrement débuggé. Bien sûr, si jamais la version française devait être exempte de ces bugs, on vous en reparlerait, mais je n'y crois pas trop…

En tout cas, si ça continue, je vais finir par croire que sortir des jeux incomplets (Outpost) ou buggés (Betrayal In Antara, Sierra Pro Pilot (version US), Lords Of Magic, Red Baron 2…) devient la norme chez Sierra.

Jeff

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : SIERRA







F22 TOTAL AIR WAR



F22 Total Air War est la version remaniée de F22 ADF déjà testé dans PC Soluces, c'est pourquoi nous ne nous y attarderons pas malgré la qualité certaine de ce jeu. F22 Total Air War offre dix nouvelles campagnes entièrement dynamiques et en temps réel : on suit en direct le conflit sur un écran où arrivent quantité d'informations (nombre de sorties amis/ennemis, nombre d'avions abattus, état des sites stratégiques...). Les missions proposées changent à chaque instant en fonction du déroulement du conflit et l'on ne peut accomplir que certaines d'entre elles selon l'expérience et le mérite du pilote que l'on incarne. Il est aussi possible de changer un ou plusieurs paramètres de la mission : assigner des avions différents, changer le plan de vol, ajouter des cibles ou modifier l'armement du F22 (enfin !).

Une fois en vol, les améliorations graphiques ne sautent pas aux yeux jusqu'à ce que l'on prenne de l'altitude pour atteindre les couches nuageuses : on a droit alors à des nuages du plus bel effet, laiteux à souhait. Et si vos mains commencent à trembler, pas d'affolement : c'est simplement que les Joysticks à retour de force sont enfin pris en compte.

Le mode Combat rapide a lui aussi subi un lifting complet : on peut définir des paramètres tels que les conditions météo, le lieu d'action, les unités amies ou ennemies en présence... L'éditeur de missions montre tout de même ses limites : on ne peut mélanger troupes navales et troupes aériennes ou terrestres et surtout, il est impossible de définir précisément les positions des unités sur la carte. Enfin, le mode Réseau a aussi été revu à la hausse car il propose une vingtaine de missions en face-à-face ou en coopération et on peut créer des mission libres comme dans le mode Combat rapide. «Jeff





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : DiD -INFOGRAMES

90% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



NEWMAN HAAS RACING

NON, il paraît que le titre ne pose pas de problèmes pour sa commercialisation dans les pays anglophones. Si tout le monde avait l'esprit aussi mal tourné que le mien... C'est un jeu de courses d'Indy auquel je pardonnerais bien son thème impopulaire et méconnu en Europe s'il n'avait pas autant de défauts. Côté mécanique, la voiture est sous-vireuse, ne braque pas et chasse du train avant, quel que soit le réglage choisi. Le pilotage est extrêmement proche de celui de Formula One 97, c'est-à-dire plutôt arcade. Les bugs graphiques sont légion, les triangles de direction traversent le capot, la voiture traverse le sable lorsque elle est hors piste, les collisions entre objets 3D sont mal gérées. Les nombreuses vues caméra permettent de s'en rendre compte et celle du cockpit est particulièrement pourrie. L'interface est naze et il n'y a pas que le titre qui soit risible, les commentaires complètement décalés par rapport aux actions sont à la hauteur du reste. «Luis



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : STUDIO 33 - PSYGNOSIS

31% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
MINIMUM : PENTIUM 133
CONSEILLÉ : PENTIUM 166



Vidéo sur le CD

KKND 2 KROSSFIRE

KKND n'était pas ce qu'on appelle une franche réussite et encore, je reste poli. Il semble que l'équipe de développement ait tiré parti de ses erreurs. Dans KKND 2 l''interface est toujours aussi déroutante mais s'avère extrêmement pratique.

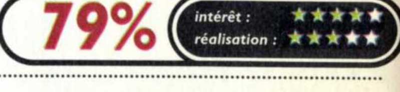
Un nouveau camp appelé les «Mutants» fait son apparition. Les décors naturels rappellent un peu Commandos, et on a envie de zoomer pour y voir de plus près. Les armes sont étonnantes, le contexte futuriste bien exploité. Il y a des effets lumineux superbes, provenant de choses poétiquement incorrectes comme des lasers colorés, des missiles à tête chercheuse ou des boules d'énergie lancées par les tourelles de défense. L'innovation la plus intéressante réside dans la possibilité de construire des unités sur mesure. À partir d'un châssis, vous pouvez customiser un engin et lui attribuer un armement ainsi que des bonus supplémentaires. L'intelligence artificielle est surprenante, l'ennemi n'hésite pas à attaquer sur deux fronts, à guetter vos mouvements de troupes à l'aide d'éclaireurs et s'enfuit. Sans être le jeu de stratégie du siècle, KKND 2 comporte toutes les fonctionnalités récentes que l'on attend d'un jeu de stratégie en temps réel. Seul problème, une difficulté plutôt élevée, en particulier en mode Campagne, où les ressources sont limitées. Dans l'ensemble, la jouabilité et l'intelligence artificielle réussissent à faire vite oublier ces petits défauts. «Luis







DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : HELBOURNE HOUSE - INFOGRAMES



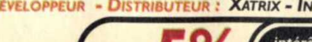
ARCADE
MINIMUM : PENTIUM 166
CONSEILLÉ : PENTIUM II 233

DEER STALKER

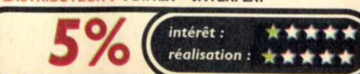
Pour parodier le sticker de la boîte, «La chasse aux cons est ouverte. On s'y croirait.». Tout est pitoyable dans ce jeu. Le concept (je chasse le canard au magnum...), la réalisation (le moteur de Redneck Rampage qui rame sur un PII 300 !), les bruitages crétins, on en reste sans voix, les seuls mots qui viennent ne pouvant être retranscrits ici. Devant un tel monument de stupidité, on arrive à s'interroger : à qui ce machin est-il destiné ? Aux viandards ivrognes du dimanche matin ? J'en doute, le gros rouge n'est pas livré avec cet étron. L'air de rien, c'est tout de même la deuxième simulation de chasse cette année. La barre de la nullité a été placée très très bas et il va falloir faire très fort pour faire plus nul. «Rodolphe







5%



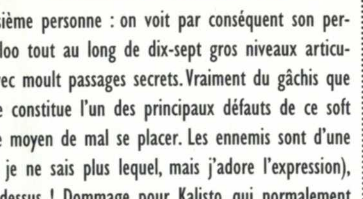


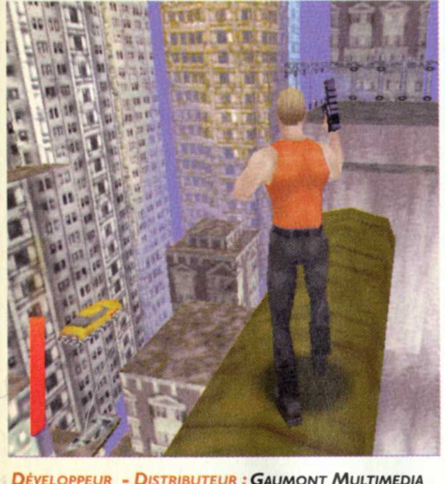
ACTION · MINIMUM : PENTIUM 133 · CONSEILLÉ : PENTIUM 200

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT

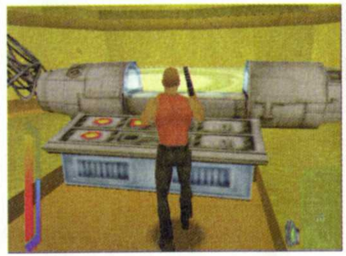
LE Cinquième Élément se déroule en vue à la troisième personne : on voit par conséquent son personnage de dos. On peut diriger Korben ou Leeloo tout au long de dix-sept gros niveaux articulés de manière intéressante — vraiment bien construits, avec moult passages secrets. Vraiment du gâchis que le reste ne soit pas à la hauteur ! La caméra automatique constitue l'un des principaux défauts de ce soft car malgré deux modes de poursuite, elle trouve toujours le moyen de mal se placer. Les ennemis sont d'une stupidité rare, du genre «je-vois-je-tue» (© d'un confrère, je ne sais plus lequel, mais j'adore l'expression), ou, pire, font les cent pas sans réagir quand on leur tire dessus ! Dommage pour Kalisto, qui normalement fait du très bon boulot...

«Luis

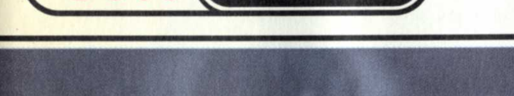








DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : GAUMONT MULTIMEDIA



60% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



ARCADE · MINIMUM : PENTIUM 120 · CONSEILLÉ : PENTIUM 200

V 2000

V2000, suite moderne du légendaire Virus, reprend donc exactement le même thème (un vaisseau élimine des vagues de monstres aliens de la surface de la Terre avant qu'ils aient eu le temps de contaminer la race humaine) mais présente des graphismes 3D très jolis, bien qu'un tantinet dépouillés (les effets de vagues et certaines armes comme le lance-flammes sont carrément splendides). La conduite du véhicule, qui dispose de deux modes de pilotage (Hélico ou Aéroglisseur), se révèle même assez amusante. Mais... il y a trop de «mais» : les bruitages sont souvent atroces (les sons générés par les tirs laser nous font songer à des cris de cochons éventrés !), le clipping effroyable rend le pilotage du vaisseau quasiment aléatoire (vous avancez, d'un seul coup un arbre pousse devant vous et... vous êtes mort), la gestion des caméras apparaît franchement calamiteuse (je ne compte plus le nombre de fois où l'on tire sur un adversaire placé hors du champ et celles où l'on avance tandis que la caméra est orientée vers l'arrière...), la difficulté des missions est extrêmement mal dosée et les briefings manquent de clarté.

«Jeff



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : GROLIER INTERACTIVE

40% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



MIG-29 & F-16 MULTIROLE FIGHTER

MIG-29 Fulcrum et F-16 Multirole Fighter sont deux simulateurs de vol totalement différents (avion piloté, campagnes, CD, livret...) livrés dans une même boîte et pour le prix d'un seul. A priori, cela ressemble à une bonne affaire, mais pas si vite, voyons cela de plus près.

Côté graphismes, pas de problème, la société Novalogic réalise encore l'un des plus beaux simulateurs de vol : relief superbement détaillé, unités parfaitement modélisées et texturées, nombreux bâtiments... le tout servi par un affichage fluide.

Pour le son, c'est presque aussi bien : les nombreux messages radio varient selon les missions et donnent l'impression de vivre une aventure. Alors, qu'est-ce qui cloche ? Tout simplement, on s'ennuie ferme car les duels aériens (type dogfight) sont quasiment inexistants à cause d'une précision trop parfaite des missiles. Une mission se résume donc à décoller, à tirer ses missiles sur des avions hors de vue et à retourner à la base : mission accomplie ! Et si par hasard, on arrive à distance de dogfight, les adversaires font preuve d'une stupidité digne de Forest Gump qui n'apporte aucun challenge. Bref, c'est loin d'être une réussite...

((Jeff

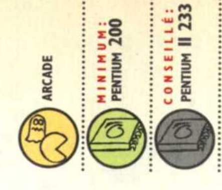






DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : NOVALOGIC - UBI SOFT

69% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

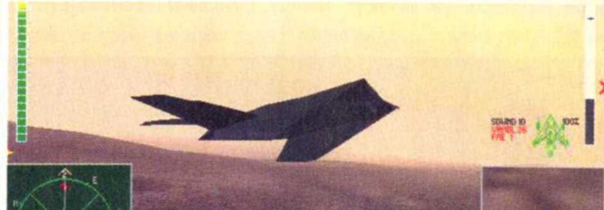


FIGHTER PILOT

AVEC un nom pareil, on pourrait croire que Fighter Pilot est un simulateur de vol et pourtant, c'est à peine un jeu d'arcade, car il ne réunit aucun des éléments qui pourraient le rendre intéressant : graphismes tristes, effets de lumière médiocres, vitesse de jeu lymphatique (tous les avions se déplacent au mieux à la vitesse d'un ULM «diesel» et qu'on soit à pleine vitesse ou non, on ne sent pas la différence) ; les musiques rendraient fou un sourd et les avions doivent être sans pilote car ils ne sont guère difficiles à abattre. Si vous n'avez toujours pas compris, je dirais que même bradé, même en budget, même donné... Fighter Pilot ne vaut pas la peine.

((Jeff





DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : CHARYBDIS - ELECTRONIC ARTS

20% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★

LODE RUNNER 2

RÉFLEXION
MINIMUM : PENTIUM 133
CONSEILLÉ : PENTIUM 133

- Dis coco, t'aurais pas une idée pour un jeu ?
- J'sais pas, coco, t'as pensé à un remake ? Une suite ?
- Attend, bouge pas, j'ai THE idée : la suite d'un remake.
- Wouah l'aut', j'suis époustouflé, coco.
- Manque plus qu'à trouver un jeu, qu'est-ce qu'on pourrait refourguer ?
- Frogger ? Pac-Man ? Centipède ? Barbarian ? Lode Runner ?
- Bouge pas là, je crois qu'on l'tient. Lode Runner 2. Y a plus qu'à trouver des programmeurs.
- T'inquiète, j'ai quelques notions de programmation : le logo, le TO7, j'étais balèze là-dedans.
- Wazounga, pour un peu, je t'embrasserais. J'vais déjà écrire le texte de la jaquette, écoute ça : «Parcourez un diabolique labyrinthe en 3D avec des voies surréalistes».
- Coco, j't'le dis, on est trop puissants, à nous les brouzoufs de ces crétins de joueurs.


((Rodolphe



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : PRESAGE - GT INTERACTIVE

14% intérêt : ★★★★★ réalisation : ★★★★★



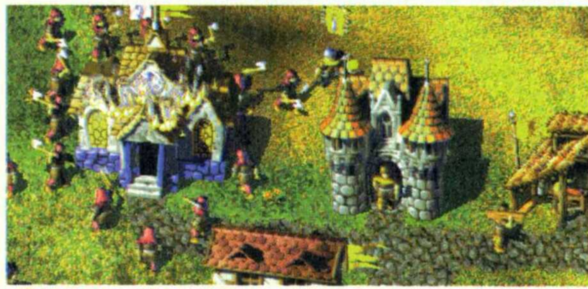
CHEVALIERS & CAMELOTS

NOmbreux sont ceux qui pendant le test se sont penchés par-dessus mon épaule pour me lancer : «C'est Settlers 3 ?». C'est normal, ce jeu a été développé par deux membres de l'équipe qui a réalisé Settlers 2. Chevaliers & Camelots n'est pas uniquement basé sur la gestion, l'aspect militaire est très important puisqu'il s'agit pour vous de reconquérir votre royaume. Les troupes peuvent adopter des formations basiques qui s'avèrent suffisantes et les combats sont sympas mais pas sanglants. Seule contrainte, les unités ont une distance de perception extrêmement réduite, il faut donc toujours garder un œil sur elles.

Graphiquement, c'est plutôt mignon, avec plein d'animations marrantes. C'est tant mieux parce qu'on installe sa population petit à petit, piano piano, et qu'il semble n'y avoir aucun moyen d'accélérer le temps. Les serfs, comme les autres professionnels qui feront fonctionner vos vingt-cinq différentes industries, ne peuvent être dirigés individuellement. Ils s'occupent tout seuls de l'acheminement des matériaux ou constructions que vous leur ordonnez d'effectuer et c'est parfois très énervant s'ils délaissent arbitrairement quelque chose qui vous semble prioritaire. En dehors de ces petites contraintes et d'une difficulté plutôt élevée dès les premières missions, Chevaliers & Camelots est vraiment très sympa. **Luis**







DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : UBI SOFT

70% — intérêt : ★★★★★ — réalisation :



DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : ARXEL TRIB - CRYO

RING

45% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★

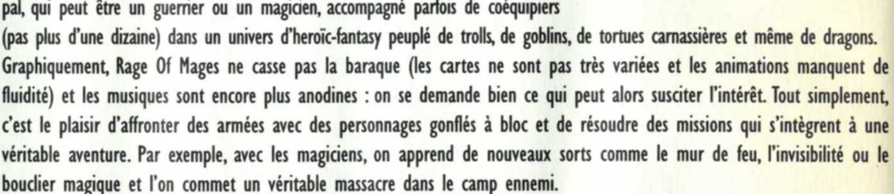
J'attendais Ring avec impatience, mais la déception est proportionnelle à l'attente. À l'origine, Ring devait être l'adaptation en jeu d'aventure de «L'Anneau du Nibelung», avec dessins de Druillet et musique de l'opéra wagnérien comme ambiance. Au final, il reste un jeu d'aventure sans véritable histoire, construit autour de vagues puzzles ésotériques et où l'on effectue des actions sans logique apparente pour progresser. Et j'allais oublier certaines voix parfois catastrophiques (malgré la présence de Charlotte Rampling), le massacre de la musique (un extrait différent est joué à chaque fois qu'on rentre dans un lieu et comme on y reste jamais très longtemps, cela ressemble plus à des jingles) et les lenteurs d'affichage.

Que reste-t-il de cette débâcle ? L'esthétisme exceptionnel des graphismes de Druillet, merveilleusement rendus en 3D, mais cela ne suffit pas pour faire un bon jeu... **Jeff**





RAGE OF MAGES



VEnu de Russie, Rage Of Mages est un petit jeu assez surprenant qui s'inspire du jeu de rôles et du jeu de stratégie en temps réel, comme si on avait voulu marier Diablo et Warcraft. On y dirige donc un personnage principal, qui peut être un guerrier ou un magicien, accompagné parfois de coéquipiers (pas plus d'une dizaine) dans un univers d'heroïc-fantasy peuplé de trolls, de goblins, de tortues carnassières et même de dragons.

Graphiquement, Rage Of Mages ne casse pas la baraque (les cartes ne sont pas très variées et les animations manquent de fluidité) et les musiques sont encore plus anodines : on se demande bien ce qui peut alors susciter l'intérêt. Tout simplement, c'est le plaisir d'affronter des armées avec des personnages gonflés à bloc et de résoudre des missions qui s'intègrent à une véritable aventure. Par exemple, avec les magiciens, on apprend de nouveaux sorts comme le mur de feu, l'invisibilité ou le bouclier magique et l'on commet un véritable massacre dans le camp ennemi.

Avec une meilleure réalisation, Rages Of Mages aurait donc pu être un excellent jeu mais tel qu'il est, on reste sur sa faim. **Jeff**

DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : MONOLITH - MICROÏDS

68% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★







O.D.T.



O.D.T. est un Tomb Raider-like avec une partie magie, dont on vous a parlé le mois dernier. Mes plus grandes inquiétudes concernant la jouabilité se sont malheureusement trouvées confirmées par la version testable. La caméra automatique trouve toujours le moyen de mal se placer (bugs d'affichage, éléments du décor qui s'interposent...). Les développeurs ont dû en être conscients puisqu'en dernière minute, ils ont changé le système de visée qui est devenu soit automatique soit manuel. En manuel, on zoome sur l'épaule du personnage, ce qui du coup nous empêche de voir précisément où on va tirer, mais permet au moins de voir ses pieds lorsqu'on doit franchir certains passages. Comme les munitions et bonus sont très rares, on finit au corps à corps pour constater que les combats sont pitoyables. Le summum atteint est sûrement l'absence totale d'intelligence artificielle chez les ennemis, baptisée à juste titre Artificial Stupidity System, oui, A.S.S., vous avez bien lu. Dire que vingt personnes ont travaillé sur ce titre, ils devaient être dix-huit à bosser sur le moteur et les effets lumineux, superbes par ailleurs, et deux sur la jouabilité et la conception des niveaux. **Luis**

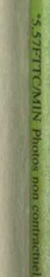
DÉVELOPPEUR - DISTRIBUTEUR : FDI - PSYGNOSIS



60% — intérêt : ★★★★★ — réalisation : ★★★★★







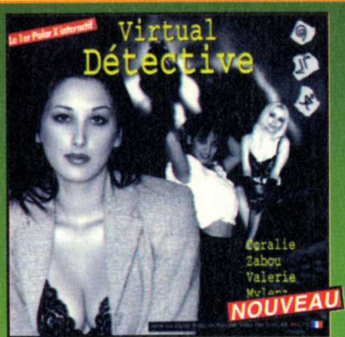
3617 BestWare

Incroyable! TOUS CES CD GRATUITS

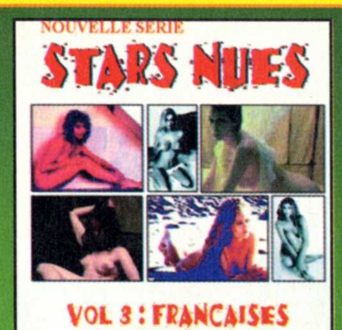
NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...NOUVEAUTES...



AMATEUR 5000 PHOTOS
Retrouver 5000 photos d'amatrices, soumises et perverses. MAC & PC.



VIRTUAL DÉTECTIVE
Le meilleur des cédéroms interactifs de 1997 . MAC & PC.



STARS NUES 3
Vos plus grandes Stars françaises nues.



Le film X de PAMELA.
Découvrez-la comme vous ne l'avez jamais vue.

...COLLECTION PHOTOS STARS NUES...



Stars Nues 6



Stars Nues 4 : Top Models



Stars Nues 5 : T.V



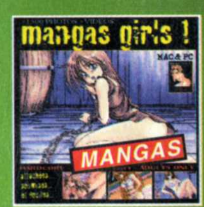
Stars Nues 2 : Cinéma

Une nouvelle collection HYPER HARD de Mangas

NOUVEAUTES...

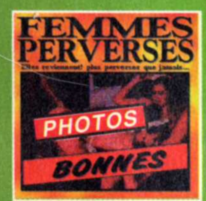


PLAISIRS MANGAS 1

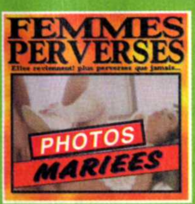


MANGAS GIRLS 1

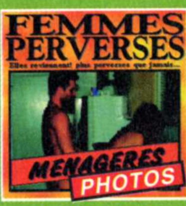
FEMMES PERVERSES...FEMMES PERVERSES...



F.P BONNES



F.P MARIEES



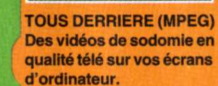
F.P MENAGERES



F.P SECRETAIRES

Une nouvelle collection HYPER HARD de vidéos MPEG

Vidéo MPEG



TOUS DERRIERE (MPEG)
Des vidéos de sodomie en qualité télé sur vos écrans d'ordinateur.



EXHIBITIONS (MPEG)
Retrouvez des femmes dans leur intimité dans une vidéo de qualité TV.

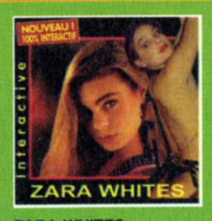
INTERACTIFS...INTERACTIFS...INTERACTIFS...



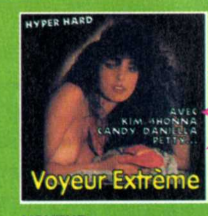
PLEASURE-CD N°3
Avec le jeu "virtual Party" et la pipe du mois de Coralie...VF Mac & PC



LEA MARTINI
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos désirs...VF Mac & PC



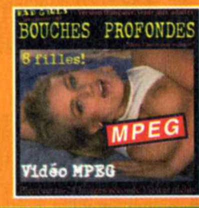
ZARA WHITES
Incontournable, un jeu 100% interactif... VF Mac & PC



VOYEUR
cachez-vous et observez des femmes tel un paparazzi. VF Mac & PC



BIG MELON(MPEG vidéo)
Des femmes avec d'enormes seins dans des films hyper hard.



BOUCHES PROFONDES
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de fellation inoubliable

BON DE COMMANDE

Cédéroms également disponibles sur le 3617 Bestware*, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 107 - 75961 PARIS CEDEX 20.

Nom...Prénom.................................

Adresse...

CP....................Ville...

Règlement à l'ordre de CDX-MAG

Je certifie être majeur.
Signature

❑ Chèque (Etranger: Nous n'acceptons plus de chèque étranger au dessous de 200 F)
❑ Carte Bancaire

_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_/ exp _I_I_I_/

Cochez les CD gratuits que vous désirez reçevoir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.

INTERACTIFS
❑ Virtual Détective (Interactif)
❑ Pleasure CD n°1 (interactif)
❑ Pleasure CD n°2 (interactif)
❑ Pleasure CD n°3 (interactif)
❑ Draghixa 3 jeux (interactif)
❑ Voyeur Extrême (interactif)
❑ Oh, my gode! (interactif)
❑ Zara Whites (interactif)
❑ Léa Martini Interactive (Interactif)
❑ Passport X à Budapest (Interactif)

STARS
❑ Le FilmX de Pamela (Vidéo)

❑ Stars Nues Vol.1 (photos)-PC
❑ Stars Nues Vol.2 (photos)-PC
❑ Stars Nues Françaises (photos)-PC
❑ Stars Nues TV (photos)-PC
❑ Stars Nues Top Models (photos)-PC
❑ Stars Nues Détournées (photos)-PC

VIDEOS MPEG
❑ BIG MELON (vidéo MPEG)
❑ Bouches profondes (vidéo MPEG)
❑ EXHIBITIONS (vidéo MPEG)
❑ TOUS DERRIERE (vidéo MPEG)

PHOTOS X
❑ Amteurs 5000 photos! (photosX)

❑ Asian 1 (photosX)
❑ Asian 2 (photosX)
❑ Teeny Bondage 1 (photosX)
❑ Teeny Bondage 2 (photosX)
❑ Hard Extrême éjacs 1 (photosX)
❑ Hard Extrême éjacs 2 (photosX)
❑ Les avaleuses (photosX)
❑ F.P ménagères (photosX)
❑ F.P étudiantes (photos X)-PC
❑ F.P bourgeoises (photosX)-PC
❑ F.P bonnes (photosX)-PC
❑ F.P secretaires (photosX)-PC
❑ F.P Mariées (photosX)-PC
❑ Perversions .Ext 1 (photosX)-PC

❑ Perversions Extrêmes vol.2 (photosX)-PC
❑ Perversions Extrêmes vol.3 (photosX)-PC
❑ Perversions Extrêmes vol.4 (photosX)-PC

MANGAS X
❑ Shin Angel (Vidéo MangasX)
❑ L'Odysée... (Vidéo MangasX)
❑ Possessions... (Vidéo MangasX)
❑ Godam (Vidéo MangasX)
❑ Esclaves... (Vidéo MangasX)
❑ Plaisirs Mangas 1 (Vidéo MangasX)
❑ Plaisirs Mangas 2 (Vidéo MangasX)
❑ Mangas Girls 1 (Photos & VidéoX)
❑ Mangas Girls 2 (Photos & VidéoX)

CHARME
❑ Les filles d'Aldo Bergman (charme)
❑ Les filles de Mike Ancher (charme)

VIDEOS
❑ Quasimodo (VidéosX)
❑ Star Trique (VidéosX)
❑ Cyrano (VidéosX)

GAYS
❑ Gay Rom 1 (VidéosX)
❑ Gay Rom 2 (VidéosX)

VIE PRATIQUE
❑ Gagnez au loto (vie pratique)

Nombre de CD : .... fois 39frs = ... frs

TOTAL GENERAL :.................FRS

E-MAIL : vpc.cyber-press@wanadoo.fr

Photos non contractuelles



AGE OF EMPIRES EXPANSION : THE RISE OF ROME

STRATÉGIE TEMPS RÉEL 

MINIMUM: PENTIUM 133 

CONSEILLÉ:  PENTIUM 166 

8 JOUEURS 

8 JOUEURS 

8 JOUEURS

OBLIGATOIRE





Age of Empires 2 est encore loin ; alors, il avait intérêt à être bon, le add-on, on l'attendait de pied ferme. Rien à dire, l'équipe d'Ensemble Studios a bien fait son travail, remarquez c'était quand même dur de faire moins bien que l'original en élaborant une extension.

La revanche d'Hannibal

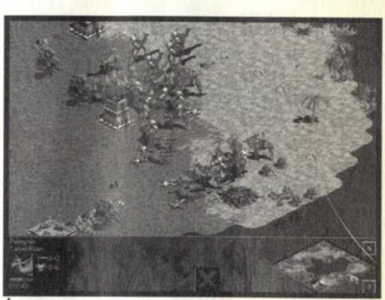
Vous avez à votre disposition quatre nouvelles campagnes, qui correspondent aux quatre nouvelles civilisations dont vous allez vivre le destin parfois tragique. Tout d'abord les Romains, qui donnent leur nom à cette extension : à vous Jules César et la conquête des Gaules. Mais vous pourrez aussi vous affronter à Vercingétorix pendant la bataille d'Alésia. Dans le même ordre d'idées, il vous sera possible de changer le cours des guerres Puniques grâce à Hannibal, le fougueux fils d'Hamilcar. Arriverez-vous à passer les Alpes à l'aide de vos éléphants caparaçonnés ? Les deux autres civilisations sont Palmyre, plutôt méconnue, dont l'empire s'étendait de l'Asie Mineure à l'Égypte et les Macédoniens, la période hellénistique, l'expansion de la Grèce. J'entends ronchonner dans le fond : «pourquoi qu'elles y étaient pas ces civilisations, dans Age of Empires ?» C'est vrai, après tout, pourquoi ? A priori simplement parce que ce jeu respecte le contexte historique, et donc une certaine cohérence. Les Macédoniens étant les descendants des Grecs et les Carthagénois ceux des Phéniciens, il eût été étrange de les faire s'affronter ; pourtant, maintenant vous pouvez le faire. Les nouvelles missions sont très intéressantes, les héros comme Hannibal ont des caractéristiques impressionnantes, on éclate une quinzaine de troupes en les dirigeant sans trop subir de dégâts mais attention, il faut préserver vos personnages célèbres à tout prix, sinon c'est l'échec.



Avec ces chars, on avait le choix entre finir transpercé par la lance du conducteur, mourir piétiné par les chevaux ou transpercé par les lames.

Jouez les Lawrence d'Arabie à dos de chameau

Parmi les cinq nouvelles unités, vous trouverez le char Scythe. C'est une amélioration du char de base, qui s'avère disponible à l'âge du bronze, comme la plupart des nouvelles unités. En plus d'être très beau, il a la particularité d'être équipé de roues armées de longues lames qui causent des dommages à tous les adversaires se trouvant à proximité. L'éléphant caparaçonné est une évolution de l'éléphant de guerre. Il est bougrement efficace face aux tourelles, contre lesquelles il bénéficie d'un bonus d'attaque ; en outre, son armure cause des dégâts à tout ce qui bouge aux alentours, mais il est cher à fabriquer. Pour vous donner une idée de sa puissance, un seul éléphant caparaçonné peut abattre trois éléphants de combat classiques. Mais à l'âge de l'outil, vous êtes loin de pouvoir créer des éléphants et contre ces satanées tourelles, il n'y a pas grand-chose à faire ; c'est pour cela que vous serez content de pouvoir produire des Slingers. Ces Slingers sont des fantassins armés de frondes, peu coûteux à produire et qui rendent bien des services en cas de rush intempestif de l'ennemi.



Lorsque vous les sélectionnez, ils blatèrent...

Il y a aussi les cavaliers à dos de chameau, qui semblent incongrus (pourtant, le chameau était la monture de prédilection des peuples du sud et de l'est du bassin Méditerranéen). Cette unité bénéficie d'un bonus contre la cavalerie pour une raison très particulière : les chameaux faisaient fuir les chevaux rien qu'à leur odeur et ces derniers étaient peu habitués à rencontrer ce genre de bestioles sur les champs de bataille.

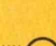
Enfin, une seule unité navale nouvelle apparaît, mais pas des moindres : la galère cracheuse de feu. Disponible seulement à l'âge du fer, elle est absolument géniale : elle bénéficie d'une animation très sympa avec de grosses flammes qui sortent de la



« **Luis :** Je m'attendais à quelque chose de moins complet, j'ai été agréablement surpris. Sauf par les musiques, qui sonnent un peu «toi aussi, apprends à composer sur Bontempi en dix leçons».

Jeff : Sans être une révolution, Rise of Rome apporte un vent de fraîcheur aux aficionados. Il ne se contente pas d'être une compilation de nouvelles cartes et de nouveaux scénarios. »

(+) Les nouvelles unités ne déséquilibrent pas l'ensemble du jeu. Les nouvelles civilisations ont des caractéristiques intéressantes. Les scénarios sont chouettes.

Pourquoi les nouvelles possibilités dans l'interface n'étaient-elles pas déjà présentes dans la version originale ? On est encore obligé de biaiser pour dépasser les cinquante unités. 



proue et elle est capable de cramer un Juggernaut en quatre secondes. Seul défaut : une certaine vulnérabilité.

MÉDITERRANÉÉÉÉÉÉÉEEE ! (AIR CONNU)

De nouveaux types de cartes sont également apparus : le cadre méditerranéen, qui comporte une grande étendue d'eau au centre, les cartes vallonnées avec des collines et d'autres qui sont constituées de larges continents séparés par des bras de mer. Les falaises sont également un nouvel élément stratégique important. Un nouveau format de cartes est disponible : la carte «gigantesque», qui est environ quatre fois plus grande que les cartes «énormes» d'origine, ce qui permet de faire des parties à huit joueurs sans se marcher dessus dès les premières minutes.

Les innovations technologiques sont peu nombreuses mais assez originales : le célèbre bouclier romain rectangulaire, très efficace contre les armes de siège et les tourelles. Le martyre permet de convertir «de force» une unité en sacrifiant un prêtre. La médecine aide les prêtres à soigner plus rapidement les unités et la logistique fait que le nombre de vos unités militaires compte pour moitié, ce qui vous permet d'en produire plus. D'ailleurs à ce propos, le jeu ne permet toujours pas de dépasser la limite des cinquante unités maximum ; la logistique modère légèrement ce problème. Sinon, vous avez accès à ce paramètre en mode Multijoueur même si vous jouez seul contre l'ordinateur et là, vous pourrez monter à deux cents unités.

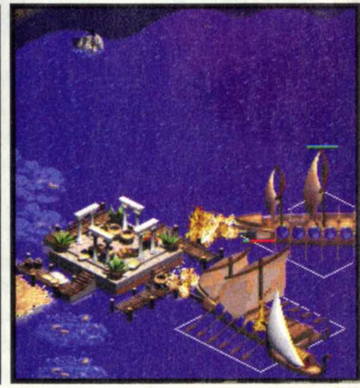
L'interface offre elle aussi de nouvelles fonctionnalités : on peut produire des unités à la chaîne, c'est-à-dire ordonner à un bâtiment la production de X unités au lieu de le faire une par une. Dans le même ordre d'idées, il est possible de sélectionner toutes les unités de même type visibles à l'écran. Les parties hors campagne vous permettent de démarrer avec tout ou partie des civilisations tirées au sort. Rise of Rome est donc un add-on qui vaut le détour, de quoi patienter largement jusqu'à la sortie d'Age 2.

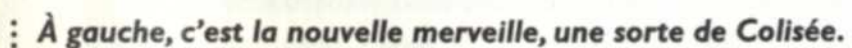
Notez que vous devez posséder le jeu original pour faire fonctionner le add-on, mais que dans ce cas vous bénéficierez d'une réduction de 50 balles sur l'achat de Rise of Rome, qui coûte quand même environ 250 F. Comme l'original est indispensable, je ne vois pas pourquoi le add-on n'est pas sorti tout de suite à 200 F car tous les intéressés l'ont déjà normalement : sans doute Microsoft voulait-elle évaluer à quel point Age of Empires a été piraté en calculant la différence entre le nombre de Rise of Rome vendus et le nombre de coupons de réduction reçus : ils sont forts, les Billou's men...

Luis








À gauche, c'est la nouvelle merveille, une sorte de Colisée.









C'EST POUR BIENTÔT

• Interplay prépare deux add-ons qui devraient sortir d'ici deux mois : l'un pour Die By the Sword et l'autre pour Conflict Freespace. Le premier, Limb for Limb, permettra de refaire l'aventure avec n'importe quel personnage du jeu et proposera même de nouvelles quêtes. Le second, Silent Threat, offrira de nouvelles missions, de nouvelles armes et deux nouveaux vaisseaux.

• Du côté de Gt Interactive, deux add-ons sont prévus pour les méga hits que sont Total Annihilation et Unreal mais, pour l'instant, on ne connaît que leur date de sortie (15 décembre) et leurs noms, très suggestifs (Level Pack pour Unreal et Unit Pack pour Total).
N'ayez crainte, on reviendra en détail sur ces add-ons dès qu'on les aura reçus.



CE MOIS-CI, DE TRÈS NOMBREUX DE TITRES VONT FAIRE LEUR APPARITION, MAIS TOUS NE SONT PAS DE QUALITÉ ÉGALE. C'EST POUR ÇA QUE CETTE RUBRIQUE EXISTE, POUR SÉPARER LE BON GRAIN PAS CHER DE L'IVRAIE PAS CHÈRE.

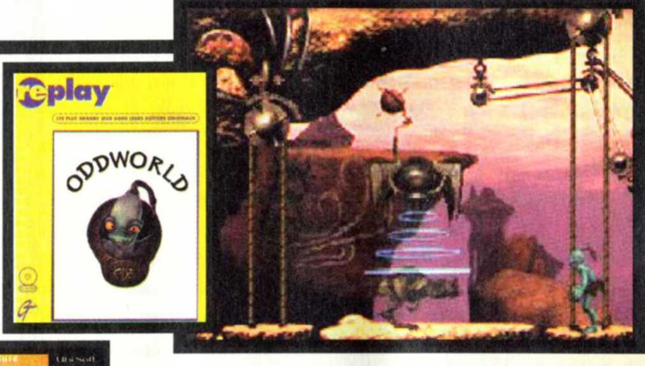
PETITES BOURSES

ODDWORLD

GT Interactive

Vous êtes une petite créature travaillant dans une chaîne de restauration rapide. Mais un jour, il n'y a plus de viande. Les dirigeants de la chaîne décident qu'à l'avenir, la viande des burgers... ce sera vous. Vous et vos semblables. Vous le découvrez vous décidez de délivrer tous vos amis, au nombre d'une centaine. Oddworld est un subtil mélange d'arcade et de réflexion. Le graphisme est très beau et le jeu très agréable. Un investissement sûr.

Prix : 100 F environ
Configuration : Pentium 133, 32 Mo, Windows 95

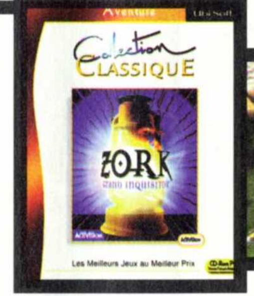


ZORK GRAND INQUISITOR

Activision/Ubi Soft

Le meilleur de la série des Zork est déjà disponible à prix réduit. N'hésitez pas à l'acheter, il est tordant. Le monde dans lequel vous évoluerez est étrange, c'est une sorte de 1984 drolatique. Ça tient sur deux CDs et les séquences vidéo sont très chouettes.

Prix : 100 F environ
Configuration : Pentium 166, 32 Mo, Windows 95





DARK REIGN

Ce jeu de stratégie en temps réel n'avait pas été jugé sensationnel lors de sa sortie mais à ce prix, il commence à devenir intéressant. Il faut lui reconnaître une intelligence artificielle relativement correcte, des mécanismes de jeu intéressants et une interface très jolie. Mais il est très difficile.

Prix : 100 F environ
Configuration : Pentium 166, 32 Mo, Windows 95



OUTPOST 2

Sierra

Le premier Outpost était un jeu inachevé. À sa sortie, on nous avait promis un patch et on l'attend toujours. Avec cette suite, on peut se demander si quelque épisode de cette série sera jamais un produit fini. L'interface est mal foutue, les manœuvres les plus simples sont d'une complexité incroyable et ça n'est franchement pas rapide. Typiquement le genre de produit qui devrait sortir en gamme budget directement.

Prix : 100 balles environ
Configuration : Pentium 200, 32 Mo Windows 95



BIRTHRIGHT

Sierra

Alors ça, c'est excellent ! En testant ce jeu, j'ai réalisé que c'était déjà moi qui l'avait testé dans PC Soluces, à l'époque de sa sortie, et je ne m'en souvenais même pas ! C'est dire si ça m'a marqué. Birthright est un compromis entre le jeu de rôles, le Doom-like, le jeu d'aventure et la stratégie. Tout est horriblement confus et ça rame à mort. En fait, chacune des parties du jeu est horriblement mal conçue. Si la réalisation avait été à la hauteur, on aurait sans doute eu droit à quelque chose d'assez novateur.

Prix : 100 balles environ
Configuration : Pentium : 200, 32 Mo, Windows 95







PHANTASMAGORIA 2

Sierra

Ce jeu n'a rien à voir avec le premier. C'est l'histoire d'un type qui a l'impression de devenir fou. Pour tout vous dire, il a déjà fait de l'hôpital psychiatrique. Et lorsqu'il commence à entendre des voix d'outre-tombe au téléphone et à se prendre de grandes claques venues d'on ne sait où, il flippe. Surtout quand tous ses collègues de bureau se font assassiner les uns après les autres. Remarquez, parfois, ça peut avoir du bon... Le seul problème, c'est qu'il y a parfois quelques incohérences. Par exemple, on voit un collègue de bureau, il vous dit bonjour, une scène se passe, vous revenez dans son bureau et il vous redit bonjour. Ce n'est pas fréquent, mais ça nuit à la cohésion générale.

Voici le jeu le plus politiquement incorrect que l'on ait jamais vu. Paradoxalement, il nous vient tout droit des États-Unis, de la société aux jeux les plus gnangnans que l'on ait jamais vus. Il y a du sexe (pas de foufoune quand même, juste des seins), de la violence et du gore bien crade, et des thèmes comme l'homosexualité et le sadomasochisme y sont abordés. L'aventure est passionnante, le stress monte crescendo et parfois, on flippe vraiment. Par contre, ce titre n'est pas franchement une nouveauté dans la gamme des petites bourses puisque cela fait trois mois qu'on peut se procurer l'intégrale Phantasmagoria pour 250 balles. Mais si vous possédez déjà le premier, vous allez vous régaler.

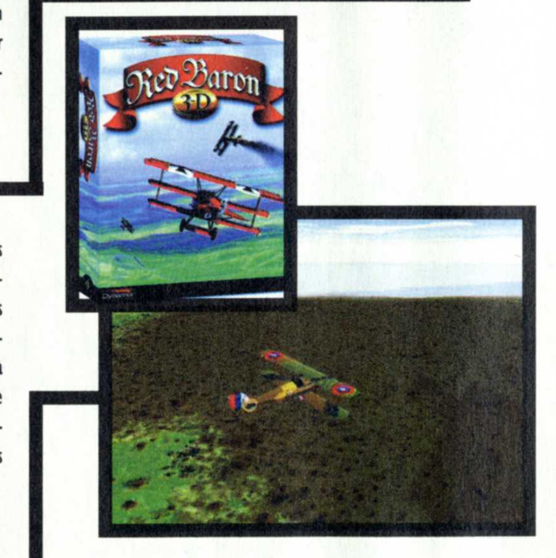
Prix : 130 F environ
Configuration : Pentium 166, 32 Mo, Windows 95

STEEL PANTHERS 3

Mindscape

Ça, c'est ce qu'on appelle entre nous un «Jeff's game». Un jeu qui n'a rien pour lui : des graphismes médiocres, voire nuls, des sons dignes du CPC, mais notre éminent collaborateur Jean-François le trouve génial. C'est un wargame à hexagones qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Si vous êtes comme lui, profitez-en, ça coûte pas cher. Mais avant, je vous conseille le repos...

Prix : 100 balles environ
Configuration : Pentium 60, 32 Mo de Ram, DOS



RED BARON 3D

Sierra

Red Baron 3D n'entre pas vraiment dans une gamme «Budget» mais bénéficie d'une baisse de prix. Dans cette nouvelle mouture, il est en 3Dfx, ce qui n'est pas plus mal. Lors de sa sortie, ce jeu était effectivement assez lent sur les 166.

Prix : 200 balles environ
Configuration : Pentium 200, 32 Mo de Ram, Windows 95

AUTRES SORTIES :

War Wind 2 : on se demande pourquoi ils ont fait une suite. À fuir. 100 balles environ

Powerchess : un jeu d'échecs tout ce qu'il y a de plus classique. C'est justement ce qu'on demande aux jeux d'échecs, d'être classiques.

Final Liberation : un jeu de stratégie basé sur Warhammer qui ne respecte même pas les règles du jeu original ; en plus, ça se termine en une soirée. À fuir comme la peste lui aussi. 100 balles environ, trop cher de toute façon.

Bucaneer : vous incarnez le capitaine d'un vaisseau au temps des pirates. Vous attaquez des navires ennemis, vous revendez des marchandises dans les ports et «upgradez» le navire. Pas trop mal mais il n'y a pas de fin. 100 balles environ.

Capitalism : une simulation économique vieillotte et inintéressante. Ça coûte dans les 100 F.

Warlords 3 : après les jeux de simulation, les simulations de jeu. Ça se passe dans un cadre médiéval et c'est à peine plus évolué que Defenders Of The Crown. Non, là, plus cher que gratuit pour ce jeu, c'est franchement du vol. Et ça coûte 100 balles.

Imperialism : pas trop mauvais mais le graphisme est très pauvre. Ça coûte dans les 10 sacs tout de même.

Battlespire : la suite d'Arena ; toujours buggé et toujours lent. 100 balles, dans ces eaux-là, chez Ubi Soft.

Golf : ce jeu de golf de chez Sierra est vraiment très bien fait. C'était la première fois que la force avec laquelle vous tiriez était proportionnelle à la vitesse de la souris. C'est assez beau mais un peu dépassé par la concurrence ce mois-ci. Ça coûte dans les 100 balles et ça vaut le coup.

The Ultimate Wizardry Archives : l'intégrale ! Bon, ça a bien vieilli... Et c'est toujours aussi bourrin. C'est très moche mais ça vous tiendra en haleine pendant longtemps. Il y en a sept, il faut dire. Dans les 100 balles.

Guignols : voici l'intégrale des jeux axés sur les Guignols de l'Info. Ben, les vannes d'il y a trois ans, ça fait moyennement rire. En plus, ça coûte 200 F.

World Football Cup Edition : ce jeu n'est vraiment pas trop mal ; il est surtout très fun. Il se démarque de ses concurrents car il est en 2D. Mais il a bien du mal à lutter face aux différentes versions de Fifa. On le trouve à 100 balles.

Égypte + Versailles : pour 400 F, vous aurez deux jeux ayant à peu près le même scénario et utilisant le même moteur, l'Omni 3D. À réserver au grand public.

Croisades : un jeu où l'on apprend beaucoup de choses très spécifiques sur cette époque. Et chaque écran est vraiment très beau.

International Rally Championship : un très bon jeu de rallye, pour 150 F, avec en bonus un autre jeu de course.

Titanic : le film sort en vidéo, mais le jeu coûte moins cher. Pas de beaucoup, puisqu'il faut compter quand même dans les 200 F. Mais il est excellent. Tous les lieux ont été recréés et vous devez retrouver un livre dans ce dédale. C'est une sorte d'enquête policière.

DÉJÀ DISPONIBLES

Ces derniers mois ont apporté leur lot de très bons titres dans des gammes de jeux à prix réduit. Résumé :

Toonstruck
Dungeon Keeper Gold
Pod Gold
LBA 2
La trilogie Monkey Island

UN PRODUIT MICROSOFT ACHETÉ, C'EST UN JEU GRATUIT (MAIS UN PEU PAYANT QUAND MÊME)

L'opération s'appelle les «duo's». Lorsque vous achetez des produits Microsoft très chers (un side-winder, une souris, Urban Assault, une mise à jour 98), vous gagnez soit un éducatif à deux balles soit un jeu naze de chez naze. Comme par exemple Cart Precision Racing, Close Combat ou Monster Truck Madness. Le communiqué de presse annonce que Microsoft «offre» 150.000 produits. Quand on lit entre les lignes, on réalise que l'éditeur se débarrasse de produits invendables. Bon, en plus, c'est pas vraiment gratuit. Ça coûte 35 F de participation aux frais. C'est pas comme si vous achetiez le premier produit, et qu'on vous donne le deuxième...

Ça serait à ajouter à l'excellent bouquin de Roberto di Cosmo et Dominique Nora, «Le hold-up planétaire», à se procurer absolument.



Dans notre précédent numéro, une erreur s'est glissée traîtreusement dans notre rubrique «Shopping». Le volant Race Leader Force Feedback est un produit de Guillemot, et il coûte environ 1000 F TTC. Nous sommes désolés de cette erreur, mais faut voir les conditions dans lesquelles on travaille avant de critiquer (parties de NFS 3 en réseau jusqu'à trois heures du mat', squat du maquettiste sur les PC pour jouer à Motocross Madness et j'en passe...)

et ma main dans ta gueule, elle joue à motocross ? ndA



SEPT RAISONS DE BRAQUER SA GRAND-MÈRE

VIVONS COMME DES RICHES



Digital Sound System 80

Après avoir fait main basse sur le secteur du système d'exploitation des PC, après avoir créé des souris vraiment très bonnes, après avoir mis un pied dans le monde en friche des joysticks, volants et autres joypads, et après s'être lancée sur le marché du jeu vidéo, Microsoft se lance aujourd'hui dans l'univers exigeant du son. Le Digital Sound System 80 est composé de deux enceintes satellites blindées de 16 watts et d'un caisson de basses de 44 watts. On peut brancher ce système soit sur la carte-son, soit directement sur la carte-mère via un port USB pour profiter d'un son totalement numérique. Le rendu sonore est vraiment bon, tant pour écouter de la musique que pour jouer. On dispose aussi d'un équaliseur de bonne facture qui nous permet de mémoriser des préréglages personnels pour la musique techno, rock, ou les jeux, par exemple. Au rayon des déceptions, on notera que le caisson de basses n'est pas blindé (bonjour la catastrophe avec les téléphones portables !), et la connexion via une simple fiche minijack, nettement moins bonne que des RCA, et qui en limite du coup la portée : sur une chaîne hi-fi, le son ne sera pas aussi bon que ce à quoi on est en droit de s'attendre. De plus, la concurrence propose des produits comparables à un prix nettement inférieur, Altec Lansing particulièrement. Enfin, le design du caisson de basses est très discutable puisqu'il ressemble à un groupe électrogène de chantier.

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 1900 FTTC

Sidewinder Freestyle

Merveille ! Splendide ! Wahou ! La vache ! Voilà, rapidement, une compilation des réactions recueillies auprès de ceux qui ont essayé ce pad signé Microsoft, enfin disponible. Enfin de l'innovation, enfin du pratique et du beau, enfin de l'efficace et de l'intelligent dans le monde triste des «contrôleurs de jeu». En effet, ce freestyle n'a rien de commun avec les produits de la concurrence puisqu'il est doté de capteurs au mercure qui détectent l'inclinaison du pad, un peu comme un flipper. C'est tout simple, il suffisait d'y penser. Microsoft l'a fait, tant mieux pour elle, on la remercie, car il faut savoir que jouer à Microsoft Motocross Madness avec le Microsoft Sidewinder Freestyle sur un PC Microsoft Windows 95 ou 98 procure un plaisir aussi rare que l'installation sans problèmes d'un périphérique «plug and play». Ici, personne ne s'en remet, que ce soit notre rédaction ou celle de Playmag, tout le monde est tombé sous le charme simple de ce pad démentiel. Un défaut cependant, comme toujours chez Microsoft, le prix est un poil excessif, mais il est livré avec Motocross Madness.

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 600 FTTC

Sidewinder Force Feedback Wheel

Finissons notre tour des produits Microsoft avec ce volant à retour de force. Qu'en dire sinon qu'il est agréable à utiliser et simple à installer (partie logicielle et matérielle) ? Pour fixer le volant sur le bureau, il suffit de le clipper et c'est tout : c'est rapide et ça tient bien. Les pédales sont costaudes, pas de problèmes de ce côté-là. Le retour de force peut se débrayer en appuyant sur le bouton placé au centre du volant, ce qui s'avère très pratique en cours de partie. Parlons du retour de force, qui est plus faible que celui de Guillemot (dont on vous parlera bientôt), ce qui le destine plus aux amateurs de conduite réaliste. Bon, toujours le même problème : le prix est trop élevé par rapport à la concurrence. Sinon, ça roule...

Constructeur : Microsoft
Prix : env. 1600 FTTC

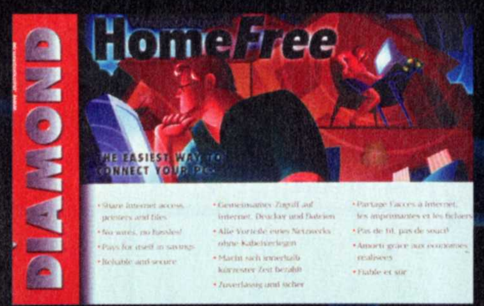
Monster Fusion 2D/3D

Tiens, Diamond, malgré ce qu'elle nous avait annoncé, sort une carte accélératrice 2D/3D architecturée autour du chipset Voodoo Banshee, dont nous vous parlons en page Crash Test. Comme la Maxi Gamer Phœnix de Guillemot, elle est proposée en version PCI (avec 16 Mo de SDRAM) et AGP (avec 16 Mo de SGRAM). Rappelons tout de même que cette carte supporte les API Glide, Direct3D et OpenGL, et que les jeux en Direct3D sont accélérés de fort belle manière, puisque les performances en ce domaine surpassent celles de la 3Dfx2 ! Bref, ce chipset est vraiment performant, et l'on ne peut que la conseiller à tous ceux qui cherchent une solution 2D/3D réellement performante et très abordable.

Constructeur : Diamond

Prix : env. 1100 FTTC (sans jeux, et 1200 FTTC avec)

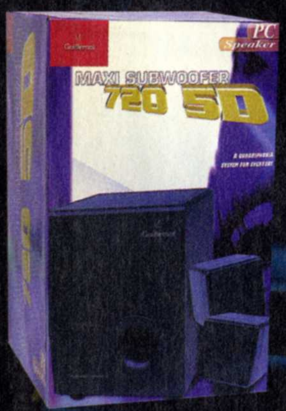
Homefree



Diamond nous propose une solution réseau personnel très originale, puisqu'elle ne nécessite aucun câble. Miracle divin ? Non, miracle hertzien, puisque la carte Homefree utilise les ondes radio pour communiquer. Du coup, on peut, à moindre coût et sans s'emmêler les pieds dans des kilomètres de câbles, connecter différents PC, notebooks, imprimantes et modems entre eux, sur un ou deux étages. C'est donc une excellente idée qui trouvera son application dans les toutes petites entreprises et au foyer, si tant est que dans ce dernier niche une famille de yuppies à la fortune resplendissante.

Constructeur : Diamond

Prix : env. 800 FTTC (version ISA ou PCI) et 1000 FTTC (version PCMCIA)



Maxi Subwoofer 720 5D

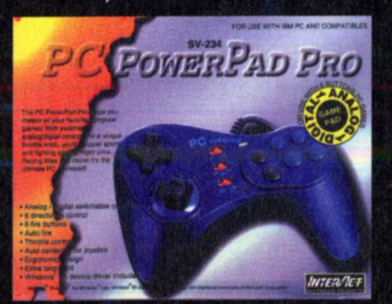
Guillemot possède un catalogue de cartes-son à faire pâlir de jalousie plus d'un constructeur grand public, avec en particulier la carte Maxi Sound 64 Home Studio Pro. Voici donc un ensemble comprenant un caisson de basses et deux satellites qui devraient vous plaire si vous jouez aux tout derniers jeux supportant la technologie Direct Sound3D. Le caisson de basses est en bois et crache 30 watts et les deux enceintes satellites 10 watts. Bien sûr, pour le son 3D, vous devrez acquérir deux enceintes supplémentaires. Alors, pourquoi pas les enceintes deux voies Maxi Booster 640 ? Ces dernières développent 20 watts et coûtent environ 600 F TTC.

Constructeur : Guillemot International

Prix : env. 800 FTTC (caisson de basses + 2 enceintes passives)

PC PowerPad Pro

Tiens, voici l'un des meilleurs pads analogiques du moment. Il ne paie pas de mine, il n'est pas issu des labos secrets d'un grand constructeur, il ne révolutionne pas le monde du jeu vidéo. Non, mais il n'en reste pas moins incroyablement agréable à utiliser. Il peut passer d'un coup de pouce du mode analogique au mode numérique, et il satisfera tous les joueurs : la croix directionnelle est adaptée aux jeux d'arcade, la manette analogique vous rendra de fiers services dans les jeux de course, et la manette des gaz n'attend plus que vos simulateurs de vol. Un excellent pad, donc, à un prix vraiment bas : ce serait dommage de s'en priver !



Constructeur : Interact

Prix : env. 200 FTTC

Le lexique de PC Soluces

Pour comprendre tout ce qu'on vous raconte en clair...

3D isométrique
Système de représentation en deux dimensions qui permet d'afficher des décors en trois dimensions (3D), mais sans les effets de perspective.

3Dfx
Société qui a créé les puces Voodoo (Voodoo Rush, Voodoo Graphic et Voodoo 2). On l'associe généralement aux cartes architecturées autour du Voodoo Graphic (Monster 3D, Maxi Gamer, Righteous 3D...).

AGP
Accelerated Graphic Port. Port dédié aux cartes graphiques sur les cartes-mères permettant d'accélérer l'affichage. Les données ne transitent plus de la mémoire centrale à la mémoire vidéo en passant le bus PCI, assez lent, du PC, mais par un bus spécial. Il est même possible de stocker les données vidéo dans la mémoire centrale, moins chère et plus importante que la mémoire de la carte graphique.

Alpha Blending
Effet qui permet de gérer les transparences. Cela permet de rendre réalistes la fumée et les vitres teintées, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Anti-aliasing
Anti-crénelage. Technique permettant d'éliminer l'effet de créneau sur les bords des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Bi-linear Filtering
Lissage de la texture en calculant la valeur de chaque point en fonction de ses quatre voisins. C'est l'effet de flou que l'on aperçoit sur les textures en gros plan. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Chipset
Un chipset est l'ensemble des composants formant une famille de matériels. Le chipset 3Dfx est, par exemple, l'ensemble des puces nécessaires à la création d'une carte dite 3Dfx. C'est ce chipset qui gère la 3D.

Clipping
Effet d'apparition soudaine des objets 3D dans le champ de vision du joueur. Cela est dû au fait que le nombre d'objets affichés ayant une limite, il faut fixer un seuil de distance au-delà duquel plus rien n'est affiché. Fort heureusement, de nombreuses techniques existent pour pallier ce genre d'inconvénients, dont le fogging.

Dual-Texture
Plaquage de deux textures superposées sur une même face d'un objet 3D. Cela permet un rendu plus réaliste du ciel, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

DVD-ROM
Nouveau standard de disque optique pour les ordinateurs capables de stocker jusqu'à 17 Go de données.

Écran splitté
Division en deux de l'écran dans le sens horizontal ou vertical permettant à deux joueurs de jouer simultanément.

Émulateur
Programme permettant de faire tourner des logiciels destinés à d'autres machines. Sur PC, on trouve toutes sortes d'émulateurs : CPC 6128, Mac, Super Nintendo, PlayStation... Tout cela est parfois illégal.

FMV
Full Motion Video (cf. Scène cinématique).

Fogging
Brouillard. Le fogging est un effet qui limite le clipping dans les jeux, ce qui permet de réduire le nombre d'objets affichés à l'écran sans perdre en réalisme. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

FPS
Frame Per Second. Nombre de trames affichées à la seconde par un jeu ; "110 fps" signifie donc 110 demi-images par seconde, une trame représentant les lignes paires ou impaires de l'écran.

Gameplay
C'est la jouabilité d'un jeu. Un bon gameplay, c'est le plaisir de jouer immédiat grâce à une prise en main excellente, une difficulté bien dosée et une grande variété. C'est donc moins l'apparence que le fond qui détermine le gameplay d'un jeu.

Glide
Bibliothèque de fonctions de calcul en temps réel de scènes 3D propres aux cartes accélératrices 3Dfx Voodoo Graphic.

Gouraud Shading
Cf. Ombrage de Gouraud.

Lens Flare
Effet d'éblouissement de l'objectif d'une caméra par une source lumineuse trop importante (le soleil par exemple), occasionnant l'apparition de ronds surexposés à l'image. Ce problème des objectifs est simulé dans les jeux pour renforcer l'impression de réalisme ! C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Light Sourcing
Calcul de l'éclairement des surfaces en fonction de sources lumineuses ou colorées. Permet de rendre l'effet des flammes sur les objets ou l'éclairement de couloir par le passage d'un rayon laser rouge ou vert, par exemple. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

MHz
Mégahertz. Soit un million de Hertz. Cette unité représente le nombre de cycles par seconde. Un processeur cadencé à 333 MHz effectue donc 333 millions de cycles par seconde.

Mip-mapping
Utilisation de plusieurs tailles de texture affichées en fonction de leur distance par rapport à la "caméra". Cela accélère l'affichage des objets 3D. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Ombrage de Gouraud
Méthode de calcul de l'éclairement des surfaces de façon réaliste. Cela évite d'avoir un gros rond éclairé entouré d'une soudaine zone d'ombre. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

PowerVR
Processeur de calcul 3D développé par Nec. Sa nouvelle version, la PCX2, équipe les cartes accélératrices 3D Apocalypse 3Dx de Videologic, Matrox M3D et la future console Katana de Sega.

Scène cinématique
Séquence non interactive d'un jeu présentant le déroulement du scénario. Ce sont des séquences vidéo.

Tri-linear Filtering
Association du Bi-linear Filtering et du Mip-Mapping. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.

Z-Buffering
Calcul de l'affichage des points d'une scène 3D. Lorsque plusieurs points se situent au même endroit de l'écran, seul le plus proche est affiché. On stocke donc chaque point avec sa coordonnée Z dans une zone de la mémoire. C'est une fonction des cartes accélératrices 3D.



La 3Dfx, vous connaissez, bien sûr. Son chipset Voodoo 2 nous a mis une grosse claque il y a quelques mois... Mais dernièrement, nous étions intrigués par l'annonce pour le moins étrange d'un chipset baptisé Banshee, combinant la 2D et la 3D et qui se révélait prometteur sur plusieurs plans : performances extrêmes et prix très accessible, etc. Nous avions du mal à y croire, jusqu'à ce que déboule la Maxi Gamer Phoenix. Joueurs, voici l'accélérateur 3D qu'il vous faut !

Yann Lebecque

CRASH TEST

Maxi gamer Phœnix pci 2D3D

Elle met tout le monde d'accord



	Diamond Monster 3DII	maxi gamer Phœnix	gain
CHIPSET	3Dfx Voodoo 2	3Dfx Banshee	-
Forsaken 640 x 480	83 fps	107 fps	+28%
Forsaken 800 x 600	76 fps	100 fps	+30%
Forsaken 1024 x 768	non supporté	77 fps	-
Quake II 640 x 480	50 fps	44 fps	-12%
Quake II 800 x 600	40 fps	30 fps	-25%
Quake II 1024 x 768	-	26 fps	-

Des cartes accélératrices 3D, on en a vu défiler un paquet ces derniers mois, chacune accompagnée d'un communiqué de presse dithyrambique, la présentant comme l'accélérateur ultime. Mais les tests nous donnaient toujours le même résultat : le chipset Voodoo 2, certes plus cher, restait indétrônable... Qui donc pouvait lutter contre la 3Dfx, sinon la 3Dfx elle-même ? C'est chose faite avec le nouveau chipset Banshee, signé 3Dfx.

Et pourtant, ce n'était pas gagné, puisque les rumeurs les plus contradictoires circulaient à propos du Banshee. D'aucuns annonçaient une véritable révolution dans le domaine de l'accélération 3D, quand d'autres n'y voyaient qu'une resucée du peu convaincant chipset Voodoo Rush (dit «3Dfx du pauvre»). En effet, le fait d'allier 2D, 3D, image de marque incomparable et prix très abordable ne pouvait nous pousser qu'à la plus extrême méfiance. Et pourtant...

Des performances à hurler

Ce chipset est nouveau à plus d'un titre puisque cette fois — et c'est un fait accompli —, la 3Dfx nous propose des composants prenant en charge à la fois la 2D et la 3D, de façon époustouflante. Il faut dire qu'ils n'ont pas lésiné du côté des designers puisque les cartes à base de Banshee embarquent une partie des composants de la Voodoo 2 (pour la partie 3D), un processeur 128 bits (pour la partie 2D) et 16 Mo de Ram pour la vidéo. Bref, le grand luxe... Et payer le prix finit par rapporter : il suffit de consulter le tableau des résultats, qui nous laisse pantois. Si la Voodoo 2 garde une petite longueur d'avance dans le domaine des jeux s'appuyant sur l'API Glide, le Banshee, en revanche, lui met une raclée pour ce qui est des jeux Direct3D.

Pour se rendre compte de la puissance du chipset Banshee, rien de tel que de lancer la démo de Forsaken. Que l'on se contente de 640 x 480 ou que l'on pousse la carte jusqu'au 1024 x 768, l'image est, pour la première fois depuis que nous avons entamé nos tests de ce jeu, parfaitement fluide. Pas une saccade, pas la moindre secousse, pas la plus petite trace d'hésitation dans l'affichage. Et les résultats en terme d'images par seconde renforcent, si besoin en était, notre première impression (subjective) : les performances sont de l'ordre de 30 % supérieures à celles du fleuron de l'accélération 3D... Plus de 100 fps en 800 x 600, je peux vous assurer que c'est vraiment impressionnant !

Quand la 3D est limitée par l'écran

On ne vous l'avait encore jamais faite, celle-là : pour profiter à fond de vos jeux, changez d'écran ! Explication... La Banshee permet d'atteindre, en mode 3D, la résolution époustouflante de 1 600 x 1200 à 85 Hz et en mode 2D, 1 920 x 1 440 à 60 Hz, le tout en seize millions de couleurs ! Mais pour cela, il faut que votre écran soit à la hauteur. Sur un 14 pouces, n'espérez pas connaître la joie de l'ultra-haute résolution, cet écran apparaissant limité, dans le meilleur des cas, à 1 024 x 768. Cela dit, si vous possédez un 17 pouces de qualité, vous aurez peut-être le droit de voir les jeux comme jamais jusqu'à présent. De plus, la fonction de désynchronisation Glide s'applique à merveille si votre écran se révèle rapide. Car s'il ne peut monter au-delà d'une fréquence de 60 Hz, vous ne dépasserez que difficilement les 100 fps... En revanche, à 120 Hz, à vous les jeux inutilement fluides !

Mais il y a plus fort, puisqu'en 1 600 x 1 200, Quake II apparaît certes assez lent, mais aussi tout à fait fluide. À croire que le chipset Banshee refuse catégoriquement de saccader ! De plus, les couleurs sont vraiment très belles — parmi les plus chaudes et les plus lumineuses qu'il nous ait été donné de voir.

Bref, il n'y a pas photo : le chipset Voodoo Banshee est vraiment à conseiller à quiconque cherche une solution 2D / 3D optimale. Du moins pour le moment car nous n'avons pas encore abordé les cas des chipsets Riva Tnt, S3 Savage 3D, ni celui du Banshee sur port AGP, ce dernier étant annoncé comme 20 à 30 % supérieur à son aîné sur port PCI. Cela dit, cette carte semble vraiment impressionnante et l'on ne peut que la conseiller aux joueurs qui ne souhaitent pas dépenser 4 000 F dans l'achat de deux 3Dfx 2 !

En résumé

On apprécie : sa puissance sous Direct 3D, sa résolution, son prix, la chaleur des couleurs.

On regrette : des résultats en demi-teinte sous Open GL.

Nom : Maxi Gamer Phoenix 2D / 3D PCI 16 MB
Constructeur : Guillemot
Chipset : 3Dfx Banshee
Prix : environ 1 000 FTTC
Support : Direct 3D, OpenGL, Glide
Caractéristiques : carte 2D / 3D, PCI, 16 Mo de Ram
Vendue avec : CD d'installation, Tonic Trouble édition limitée Half Life Day One et F1 Racing Simulation

http://www.milia.com

milia games

February 9-12

C'est l'histoire d'un type plutôt sympathique qui raconte comment un simple voyage d'affaires sur la côte d'Azur a changé sa vie. Jeune développeur indépendant de jeux vidéo, il serait simplement allé à Cannes pour participer à un salon professionnel. Son stand lui aurait permis de rencontrer de nombreux éditeurs, pour finalement vendre son concept de jeu à l'un d'entre eux, et lancer ainsi sa propre société de développement. Aux dernières nouvelles, il aurait ouvert plusieurs filiales à travers le monde... Mais on raconte tant d'histoires, direz-vous...
Un tel salon n'existe pas.

Détrompez-vous.

Ce rêve est devenu réalité.

Son nom ? Le MILIA Games.

Le Milia Games est l'unique manifestation au monde qui décline toute la chaîne de l'industrie du jeu interactif : concepteurs, éditeurs, distributeurs, ainsi que les meilleurs spécialistes de la PAO et de la 3D. C'est aussi la toute première occasion de rassembler l'ensemble des professionnels du multimédia, des chaînes de télé jusqu'aux techniques d'animations, du cinéma aux nouvelles technologies.

Milia Games
L'événement où la réussite devient une histoire. Vraie.

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

PALAIS DES FESTIVALS - CANNES - FRANCE

Pour plus d'informations sur le MILIA :
Contactez Anne-Marie Parent ou Ted Baracos
Tél. : 33(0)1 41 90 46 44 - Fax : 33(o)1 41 90 44 70
E mail: 100321.1310@compuserve.com

SUPPLEMENT GRATUIT A PC SOLUCES N°20 - LE PLEIN DE SOLUTIONS



www.pcsoluces.com

Une solution pleine d'épices

DUNE 2000

20 PAGES & 42 CARTES !

SOLUTIONS ET GUIDES POUR :

ZORK GRAND INQUISITOR (SOLUTION)

NEED FOR SPEED III (GUIDE)

CHINE (SOLUTION)

(2ÈME PARTIE)

FINAL FANTASY VII

18 PAGES D'AIDES ET D'ASTUCES !

LA VÉRITÉ EST ICI !

X-FILES

11 PAGES DE SOLUTION

80 PAGES D'ASTUCES, CODES, TRUCS, GUIDES ET SOLUTIONS

(SOMMAIRE)

NOVEMBRE **N°20**

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE : X-FILES THE GAME © ELECTRONIC ARTS/FOX INTERACTIVE, DUNE 2000 © ELECTRONIC ARTS/WESTWOOD STUDIOS

4 COURRIER DES LECTEURS

6 SYSTÈME D

10 TRICHE-TRASH

15 SOLUCE **ZORK GRAND INQUISITOR**

20 GUIDE **NEED FOR SPEED 3**

28 SOLUCE **FINAL FANTASY VII**

46 SOLUCE **X-FILES THE GAME**

57 SOLUCE **CHINE**

63 GUIDE **DUNE 2000**

PROCHAIN NUMÉRO 2 novembre CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET

- LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUES
- COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS
- ABONNEZ-VOUS ON-LINE
- LES DERNIÈRES NEWS DES JEUX VIDÉO
- TOUS LES SITES DES ÉDITEURS
- ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION

www.pcsoluces.com



Lorsque vous voyez ce logo dans l'une de nos soluces, c'est que le CD de PC Soluces contient un élément important pour le jeu : sauvegarde, patch... Bref, un truc en plus qui débloquera votre situation !

LISTE DES SOLUTIONS PARUES DANS PC SOLUCES ET DANS LES BEST OF PC SOLUCES

The Last Resort	10
Afterlife	7
Age of Empires	14, B02
Alerte Rouge : Mission Taiga	12
Alone in the Dark	B01
Alone in the Dark 2	B01
Alone in the Dark 3	B01
Atlantis	11, B02
Bad Mojo	4
Battle Arena Toshinden	6
Battlezone	17
Bermuda Syndrome	6
Black Dahlia	17
Blade Runner (1ère Partie)	14
Blade Runner (2e partie)	15
Blade Runner (3e partie)	16
Braindead 13	B01
Bud Tucker in Double Trouble	16
Caesar II	B01
Carmageddon	12
Chronicles of the Sword	6
Civilization 2	5
Comanche 3	12
Commandos (1ère partie)	17
Commandos (2e partie)	18
Command & Conquer : Operation Survie	4
Congo	4, B01
Constructor	15
Coupe du Monde 98	18
Créatures	B01
Croisades	16
Crusader : No remorse (1ère partie)	4
Crusader : No remorse (2e partie)	5
Curse of Enchantia	5
Cyberia 2	7
Cyclone	12
D	4, B01
Daggerfall	10
Dar Eye	B02
Deus	16
Diablo	10
Discworld	5
Dragon Lore	B01
Dragon Lore 2	10, B02
Duke Nukem 3D	7
Duke Nukem 3D (1ère partie)	6
Duke Nukem 3D (2e partie)	7
Dune 2	4
Dungeon Keeper	12
Egypte	15
Evidence	B01
F1 Grand Prix 2	6, B02
F1 Racing Simulation	15
Fable	10
Fade to Black	B01

Fallout	16
Feebles Fibles	17
FIFA En route pour la Coupe du Monde 98	15
Final Fantasy 7 (1ère partie)	19
Flight Unlimited	16
Frankenstein	B01
Full Throttle	5, B02
Gabriel Knight	6
Gabriel Knight 2	B01
Gobliins 2	B01
Gobliins 3	B01
Golden Gate Killer	B01
Harvester	B01
Heart of Darkness	18
Heroes of Might and Magic 2	12, B02
Hexen 2	19
Inca	6
Inca 2	6
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	B01
Interstate 76	12
Ishar3	B01
Jedi Knight : Dark Forces 2	15
Journeyman Project 3	16
King's Quest	5
King's Quest 7	B01
La Cité des enfants perdus	10
Lands of Lore 2 (2e partie)	14
Legend of Kyrandia 2	4
Legend of Kyrandia 3	4
Leisure Suit Larry 1	5
Leisure Suit Larry 5	7
Leisure Suit Larry 7	B02
L'Enigme de Maître Lu	B01
Les Boucliers de Quetzacoatl	B02
Les Chevaliers de Baphomet	7, B02
Les Guignols de l'info	B02
Les Visiteurs	16
Little Big Adventure	5
Little Big Adventure 2	12, B02
Loom	B01
Lost Eden	B01, B02
Lost In Time 1	B01
Lost In Time 2	B01
Magic the Gathering	10
MDK	11
Might and Magic 6 (1ère partie)	18
Might and Magic 6 (2e partie)	19
Moto Racer	15
Myst	B01
Normality	5
Outlaws	11
Phantasmagoria	B01
POD	10
Police Quest SWAT	7
Quake	7

Quake 2	15
Rayman (1ère partie)	3
Rayman (2e Partie)	4
Red Baron 2	16
Redline Racer	17
Redneck Rampage	11
Riven	B02
Robinson's Requiem	16
Sam & Max	B01
Secret Mission	5
Secret of Monkey Island 2	4
Sherlock Holmes	10
Shivers	B01
Space Quest	5
Space Quest VI	B01
Spycraft	B01
Starcraft (Guide)	16
Starcraft (1ère partie)	17
Starcraft (2e partie)	18
The 11th Hour	B01
The 7th Guest	4
The Curse of Monkey Island	14, B02
The Dig	B01
The Last Express	11
The Need for Speed 2	11
The Pandora Directive	12,B02
The Ripper	6
The Secret of Monkey Island 2	B01
The Settlers 2	6, 7
Theme Hospital	11
Time Warriors	11
Titanic	12
Tomb Raider Niveaux version longue	16
Tomb Raider	B02
Tomb Raider 2	14, B02
Total Annihilation (2e partie)	14
Under a Killing Moon	5, B02
Unreal (Guide)	17
Unreal (1ère partie)	18
Unreal (2e partie et fin)	19
Urban Assault	19
Urban Runner	6
Versailles	B02
Virtua Fighter	7
Warwind	B01
Wing Commander IV	B02
Wing Commander Prophecy	15
Worms	4
X-Com Apocalypse	12
X-Wing vs Tie Fighter	11
Z	7
Zork Grand Inquisitor	15
Zork Nemesis	7, B02

BO = Best Of PC Soluces

BON DE COMMANDE

(À DÉCOUPER OU À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE)

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING
92-98, bd Victor Hugo, 92115 CLICHY Cedex

❑ Oui, je veux recevoir le hors-série :

❑ **Best Of PC Soluces n°1**, au prix de 49 FF, port inclus.

❑ **Best Of PC Soluces n°2**, avec le jeu Bud Tucker sur CD-Rom PC au prix de 59 FF, port inclus.

❑ Oui, je veux recevoir le(s) n°

4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 10 ❑ 11 ❑ 12 ❑ 14 ❑ 15 ❑ 16 ❑ 17 ❑ 18 ❑ 19 ❑

de **PC SOLUCES**, au prix de 49 F(*) le numéro, port inclus.

Nom : .... **Prénom :** ....

Adresse : ....

....

Code postal : .... **Ville :** ....

Âge : ....

Ci-joint, mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par :

Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat ❑ Carte bancaire ❑

n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

expire fin |_|_|_|_| Montant total de ma commande : ....FF

Signature obligatoire :

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F). Pour la Belgique, contactez : Soumillion Promotion, 02 555 02 22. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM, nous consulter au 33 1 41 06 44 46

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



courrier des lecteurs

Je vous envie ! Je viens de finir la soluce de Dune 2000 et je peux vous dire que j'en ai bavé... Si j'avais été un lecteur, j'aurais pu écrire à la rubrique SOS pour demander de l'aide, mais au lieu de cela il a fallu que je bosse (joue) jusqu'à des heures impossibles. Et avec le stress de ces satanées missions, je me suis remis à fumer comme un candidat au cancer. Non vraiment, vous ne connaissez pas votre bonheur d'être de l'autre côté de la barrière et d'avoir une telle rubrique à votre disposition ! JEFF

monkey3@club-internet.fr



Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses à :
(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

**PC Soluces
Courrier des Lecteurs,
6 Bd du Général Leclerc,
92115 CLICHY Cedex**

(Nous publions seulement les questions/réponses les plus PRÉCISES, ce n'est pas faute de l'avoir dit !)

Réf. 2001 : Rayman

Ça fait six fois que je vous écris pour vous demander les codes de Rayman ! Répondez, s'il vous plaît !

Benjamin

Réponse express
Très bien, je vais donc te répondre en te donnant six codes : RAYLIVES, GOLOFIST, POWER, RAYPOINT, RAZYWIZ, WINMAP. Tous ces codes sont à taper pendant le jeu.

Réf. 2002 : Ubik, I-War

Je n'arrive pas à trouver G.G. Ashwood dans le niveau 4 d'Ubik. Où est-il ? Comment utiliser le drome «miniservice» ? (Note de Jeff : drone de miniservice ?)

Arnaud Bollin

Réf. 2003 : Congo, le Miroir Sacré de Kofun

Quelle est la manière de placer les six boules de fer sur la porte de fer dans Congo ? Pour Kofun, je ne sais pas comment mettre les cartes à puce d'Edward dans l'ordre à l'intérieur de la cabine du professeur Sinus.

Julien

Réponse express
Si tu veux parler des neuf boules de la serrure (et non pas six), la procédure serait la suivante : 5,2,1,4,7,8,5,2,1,4,5,2,3,6,5,8,7,4,1,2,5,6,3,2,1,4,5,2,3,6,5,4,7,8,5,4,7,8,5. Ah oui, j'oubliais, ce sont les nombres correspondant aux neuf emplacements possibles, numérotés de gauche à droite et de haut en bas...

Réf. 2004 : Atlantis

L'énigme du serpent est impassable malgré la soluce...
Des amoureux des beaux jeux (Pays-Bas/Brésil, par exemple).

Réponse express
Et France/Brésil : 3-0, c'est pas mieux, non ? Cette énigme semble soulever de gros problèmes car plusieurs solutions seraient possibles... Je te redonne celle de Cryo et celle d'un de nos lecteurs (Philippe Mele). Selon Cryo, à partir de la tête, prends la deuxième pièce située à sa gauche et déplace-la vers le bas. Déplace la pièce en haut et au milieu, vers la gauche. Déplace la pièce en bas et au milieu, vers la droite. Déplace la tête vers le bas. Déplace la pièce en bas et au milieu, vers la droite.
Selon Philippe Mele : à partir de la tête, déplace la deuxième pièce à sa gauche vers le bas. Déplace la pièce en haut et au milieu vers la gauche. Déplace la pièce en bas vers la droite. Déplace la tête vers le bas. Déplace la pièce en bas et au milieu vers la droite. Déplace la pièce en haut et au milieu vers la droite...

Réf. 2005 : Albion

Dans le vaisseau, face à une porte, je dois utiliser seize dalles lumineuses de quatre couleurs différentes : dans quel ordre faut-il les allumer ?

P. de Behault

Réf. 2006 : Titanic

À chaque fois que je joue à ce jeu, il s'arrête au bout de quinze minutes. Je suis désespéré ! Que faire ?

Mose Dawson

Réponse express
Normal que ça s'arrête, tu viens de rentrer dans un iceberg et tu es en train de couler... Tu peux soit monter dans un canot, soit appeler le service technique de l'éditeur, qui s'occupe de tous les sauvetages (c'est leur travail). Compulse ton manuel pour trouver leur numéro de téléphone...

Réf. 2007 : Lands of Lore, Need for Speed III

Comment obtenir la poudre de terre pour fabriquer l'élixir dans le niveau des marécages et celui de la mine (de Lands of Lore). Comment prendre le passage secret dans la démo de Need for Speed III ?

Vincent le «pommé»...
(Note de Jeff : c'est-à-dire tombé d'un arbre ?)

Réponse express
Dans NFS 3, ce n'est pas un passage secret mais un parcours différent que tu retrouveras dans un des circuits de la version complète du jeu. Pour Lands of Lore, tu veux peut-être parler d'une fiole à remplir avec un peu de sable mouvant des marais ?

Réf. 2008 : Alerte Rouge Mission Mad

Quelle est l'astuce passée dans le PC Soluces 14 ?

Mathieu Percot

Réponse express
On a passé tous les codes d'Alerte Rouge ! Non, stop, je plaisante, il n'y a AUCUN code pour ce jeu...
L'astuce consiste à obtenir un nouveau char en utilisant un éditeur hexadécimal. Pour cela, édite le fichier «EXPAND2.MIX». Cherche alors Techlevel=-1 et remplace le -1 par 1, puis sauvegarde. Voilà, c'est fait, un nouveau char est disponible...

Réf. 2009 : Hellfire

J'ai tué Diablo mais je n'arrive pas à trouver les nouveaux niveaux de Hellfire.

Julien Sénéchal

Réponse express
Ce n'est même pas la peine de tuer Diablo pour accéder aux niveaux inédits : il existe une nouvelle entrée, apparue dans le village au sud-ouest de la cabane de la sorcière. Comme je n'aime pas ce jeu, je n'y ai pas davantage joué, mais il est possible qu'il y ait d'autres entrées dans le village...

Réf. 2010 : Dreams to Reality

Comment passer l'épreuve du «Ride Surf» ? J'arrive tout juste à m'approcher de la sortie... J'ai peut-être oublié quelque chose car j'ai la note de musique noire, mais que donner au type qui réclame quelque chose en échange de sa fichue note ? Est-ce que le Girl Power sert à autre chose qu'à voir se trémousser un croisement entre Lara Croft et Leeloo et à ne pas pouvoir marcher sur les mains comme le fait (mal) Duncan ?

Mathieu Lorber

Réf. 2011 : Discworld, Les Chevaliers de Baphomet, Tomb Raider

Où faut-il cliquer sur la gouttière près du muret pour avoir le mot de passe dans Discworld ? Dans les Chevaliers de Baphomet, où faut-il cliquer pour découvrir que c'est la balayette des toilettes qui sert à préparer les kebabs ?
Peut-on acheter la statuette de Tomb Raider ?

Jacqueline Couavoux

Réponse express
Pour les Chevaliers de Baphomet, il faut cliquer avec le bouton droit de la souris (le bouton gauche ne déclenche pas l'action normalement) sur l'étalage du vendeur, jusqu'à ce que le reporter prononce une phrase du type : «Mon Dieu, tout à coup, l'horrible vérité m'apparaissait enfin...»
D'autre part, on peut acheter la statuette de Lara Croft mais elle a été moulée en quantité limitée, à un prix très abordable, et elle est donc sûrement introuvable maintenant (contacte la librairie Album, à Paris — ils en détiennent peut-être encore).

www.pcsoluces.com



VOUS CHERCHEZ UNE ASTUCE, UNE SOLUCE ?

RÉPONSES AU COURRIER DES LECTEURS

Réf. 2012 : Amazon Queen
Comment prendre le parfum qui est dans l'eau ? Peut-on découvrir un passage secret dans la bibliothèque de Flöd ? Comment devenir un client spécial de Bob, le marchand ?

Jessica Iffinger

Réf. 2013 : Lands of Lore
Je n'arrive pas à vaincre Scotia à la fin du jeu... Et comment prendre l'objet qui se trouve dans la niche protégée par un puits ?

P. Chatelet

Réf. 2014 : Myst
Comment régler la rose des vents sur 135° ? Il n'y a rien d'indiqué : à partir de quel bouchon faut-il compter pour appuyer sur le douzième ?

Isabella

Réf. 2015 : Monkey Island 3
Comment relever le défi de guitare lorsque l'on n'a pas l'oreille musicale ?

Guybrush l'Éventreur

Réf. 2016 : Queen : The Eye
Quels sont les Cheat Codes de ce jeu ?

Jean-Denis Gautier

Réf. 2017 : Tomb Raider 2
Peut-on sortir du manoir (par exemple de l'autre côté du portail noir) ?

Mathieu Sinaud

Réf. 2018 : Pandemonium!
Quels sont les codes après le niveau 12 ?

Slicer

Réf. 2019 : Fallout
Talus ne me propose pas la Super-Armure, alors que j'ai sauvé l'initié du centre : que faire ? Où se trouve l'appareil de Rhombus pour réparer la Super-Armure ? Y a-t-il des Cheat Codes pour ce jeu ?

Flo the big boss



Réf. 1819 : Albion
Pour tuer Kamulon, immobilise-le avec le sort «Collier d'épines», dès qu'il s'est approché du groupe. Tom frappe avec l'épée de Kamulos. Utilise le sort Tempête à chaque tour de jeu.

P. de Behault

Réf. 1824 : Woodruff
L'essence pour le ventilo se trouve dans le temple bouzouk. Pour libérer le sage de la fertilité, il faut utiliser la formule de croissance sur le professeur fou.

Sam

Réf. 1901 : Space Quest 6
Au premier étage du bistro, sur le mur du fond, il y a six conduits : il faut tourner à la main la valve du deuxième tuyau (à partir de la droite), puis tirer à la main sur ce même tuyau, juste en dessous de la valve. Ouvre ensuite le frigo et prends la glaçonnière. Place le tuyau sur la valve du conduit qui est le plus à gauche et relie l'autre bout à la cassure qui vient d'être faite. Monte et actionne le jerrican. Descends au sous-sol, prends la barre métallique et utilise-la sur l'androïde congelé. Utilise ta balayette sur les débris et mets-les dans la glaçonnière, que tu replaceras ensuite sur le frigo. Va voir le chasseur d'androïdes pour ta récompense (il faudra sans doute l'attendre).

Mathieu Percot

Réf. 1902 : LBA 2
Pour entrer dans le temple, il faut contourner cette maudite colonne par la gauche (très dur !) puis monter sur le relief qui se trouve en face de la colonne, se tourner et sauter. N'oublie pas : précision, précision...

Mike Steve Donovan

Réf. 1904 : X-Wing vs Tie Fighter
Tape WIN au cours d'un vol et... surprise !

Protol

Réf. 1907 : Ultima 8
Il y a plusieurs solutions à ce problème. Soit vos deux composants sont sous une pile d'autres objets (note de Jeff : dans leur inventaire ?), soit vous avez confondu la brindille avec le «bois» qui sert aux sortilèges et «espaules d'hommes morts», qu'il faut donner à Vividos. Il faut bien aller chercher cette brindille près de la maison brûlée, à l'ouest du palias. Il est à noter que cette confusion est corrigée dans la version 2.12.

Peluche

Réf 1909 : Une poupée pleine aux as
Le logeur viendra demander le paiement du solde de la facture à la fin du jeu et tu lui donneras ce qui te reste d'argent sans problème. Le stylo, trempé dans l'encre rouge qui se trouve sur le bureau de Frankie, sert à modifier le numéro du ticket de blanchisserie en 20, ce qui permet de récupérer le costume du groom, pour le revêtir afin d'entrer dans l'hôtel Séville. L'appareil photo ne sert à rien...

Jean-Paul Garnier

Réf. 1911 : Duke Nukem 3D
Pour changer la couleur des cartes, récepteurs (de cartes) ou des autres sprites, change leur palette ! Pour cela, utilise en mode 3D la combinaison de touches ALT+P. Entre la valeur désirée (0=bleu, 21=rouge, 23=jaune). Pour ce qui est des portes (lo-tag 20 et 23), tu dois savoir qu'elles ne peuvent être utilisées si ce ne sont pas des sous-secteurs (lignes rouges). Cette fois-ci, les touches sont, en mode 2D, ALT+S. Cela dit, n'oublie pas que tu dois placer un sprite (objet) SE (le S bleu) avec un lo-tag de 11 dans un coin du sous-secteur (sur une case, pas sur l'une des lignes : ce serait fatal !). N'omets pas de changer son orientation avec les touches «,» et «;». Enfin, pour le miroir sans tain, crée une pièce contenant un miroir avec sa salle de réflexion, puis crée un passage entre cette pièce et la salle contenant le miroir. Logiquement, la pièce contenant le miroir est visible depuis la salle de réflexion, mais cela va créer un bug. Pour éviter cela, emploie une autre texture que celle du miroir (la n°198, par exemple).

Protol

Réf. 1915 : Daggerfall
Sors de la grotte , monte l'escalier, longe le couloir jusqu'au bout, passe la porte à gauche. Dans la pièce où se tient l'archer, prends la première porte à gauche, monte l'escalier, escalade le mur situé juste en face, longe le couloir, prends la première porte à droite, puis clique sur la sortie (qui est le mur comportant un crâne).

Joeman

Réf. 1920 : Égypte
La lampe se trouve dans la première pièce que l'on visite en entrant dans la maison. Il fait sombre, donc on n'y voit rien, mais en cherchant bien dans la pièce (qui est petite), tu devrais bien finir par la trouver...

Andy Warhol

Réf. 1921 : LBA 2
Pour rejoindre Baldino, il faut se rendre au temple de Bu. Après avoir éliminé les gardes et les chiens, il faut prendre le wagonnet pour les visites. Avec la sarbacane, tire sur les flèches pour le diriger. Normalement, va où ça descend... Tu dois arriver dans une salle où tu remarqueras deux statues qui crachent des boules de feu, et une caisse posée entre elles. Tu dois te placer entre les deux statues, puis très vite sauter sur le chariot et ensuite sur la caisse pour récupérer une clé. Avec ta sarbacane, empêche le chariot de redescendre dans cette salle. Va alors en bas à droite, grimpe l'escalier et récupère le nitro-pingouin. Reviens dans la salle et descends l'échelle. Passe la porte (tue les gardes), prends à gauche, puis en bas. Récupère la clé dans les habits du garde. Regarde le CD posé sur la table. Retiens le mot de passe. Va en haut et récupère la clé du garde, après l'avoir tué. Va à droite, passe la soucoupe (??), prends l'ascenseur, utilise le protopack pour passer, tue le garde, récupère la clé pour ouvrir la boule orange, prends le disque de pilotage, retourne à la soucoupe (coupe le tapis électrique et remets-le en route quand le garde est dessus) et utilise le disque.

Mike Steve Donovan

Réf. 1925 : Monkey Island 2
C'est le B.A.-Ba des jeux d'aventure : il faut se servir de ses yeux. C'est simplement l'enveloppe sur l'étagère... Et n'oublie pas de l'ouvrir si tu l'as déjà prise. Voilà..

Peluche

Réf. 1926 : Fatal Racing
Je complète les codes passés dans le dernier numéro par ceci : TACHYONS, YOTARACE, FREAKY.

Le lutin

Réf. 192 : Worms 2
*Pour les codes de ce jeu, appuie sur la touche «Backspace» pendant une partie, puis tape l'un des codes suivants : **HIGHJUMP**, SUICIDE-BOMBER**, **SUPERSHOPPER**, **GODMODE**. Appuie de nouveau sur la touche «Backspace» et tu verras un message de confirmation. Les * sont aussi à taper en utilisant la touche située au-dessus du «Shift» de droite. Ces codes ne devraient fonctionner qu'avec deux joueurs et plus... Tu peux aussi taper OSSETT dans le menu d'édition du terrain pour choisir un ancien niveau dans «terrain».*

Protol et Andy Warhol
(Note de Jeff : Andy Wormhole ?)

SYSTÈME d

D'habitude, vous trouvez dans cette rubrique des petits trucs tout bêtes pour vous simplifier la vie. Mais dans ce numéro, on va s'attaquer à un gros morceau, la base de registres de Windows. Juste une petite introduction mais qui peut s'avérer fort utile si l'on veut nettoyer son système ou entreprendre ultérieurement des modifications plus complexes, car cette base regorge de possibilités : il y a fort à parier que nous y reviendrons dans les prochains numéros. Mais attention de ne pas la modifier à tort et à travers. Cela peut être dangereux !

ARIOCH (ariochld@aol.com)

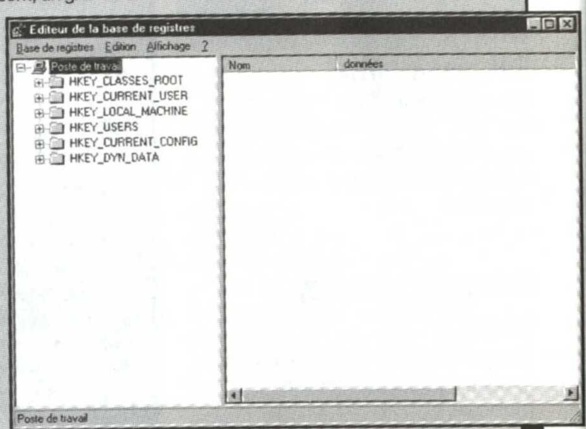


base de registres : introduction

Sous Windows 3.1, la majorité des logiciels que l'on mettait sur notre ordinateur installaient un grand nombre de fichiers de configuration. Généralement, on avait donc des fichiers «INI» qui traînaient un peu partout et le plus souvent dans le répertoire de Windows.

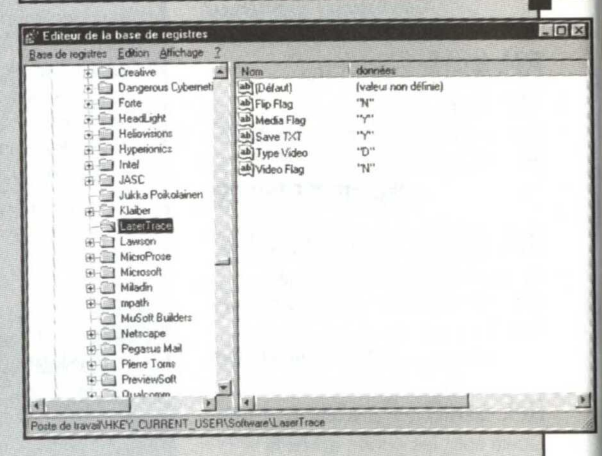
Windows 95 représentant un pas en avant, les fichiers «**INI**» et de configuration sont devenus moins nombreux. Mais on en trouve encore : tout dépend de la manière dont les programmes ont été conçus. Il y a lieu de se demander où ont bien pu passer tous ces fichiers. Remarquez qu'il serait possible de fermer les yeux et de tout oublier ! Cela pose pourtant problème puisqu'à présent, des tonnes d'informations de ce type (et bien d'autres) sont stockées dans ce qu'on appelle la base de registres.

Clairement, auparavant on voyait fleurir des fichiers un peu partout qu'il était toujours possible de supprimer ensuite avec les précautions qui s'imposaient. À présent, un grand nombre d'informations inutiles sont stockées à un endroit obscur, difficile d'accès et, surtout, tellement dense qu'il est presque impossible d'y retrouver quoi que ce soit. C'est ce qu'on appelle un grand pas en avant.



En réalité, il ne devrait pas y avoir de problème majeur. Seulement, une fois que vous désinstallez un logiciel et même si vous le faites de la meilleure manière qui soit, il est rare que les données soient effacées de la base de registres. Dommage !

Allons donc y jeter un coup d'œil. Double-cliquez sur le «Poste de travail». Ouvrez le disque dur «**(C:)**» puis le dossier où vous avez installé Windows. Généralement, il est installé dans le répertoire «**Windows**» ou «**Win95**». Vous obtiendrez une fenêtre contenant un grand nombre de dossiers et fichiers. Cherchez à cet endroit un fichier du nom de «Regedit.exe». Double-cliquez dessus pour le charger.



Sur la fenêtre de gauche, vous verrez six grandes sections. Dans chacune d'elles s'en trouvent d'autres qui, elles-mêmes, contiennent d'autres sections et ainsi de suite... Un véritable méli-mélo !

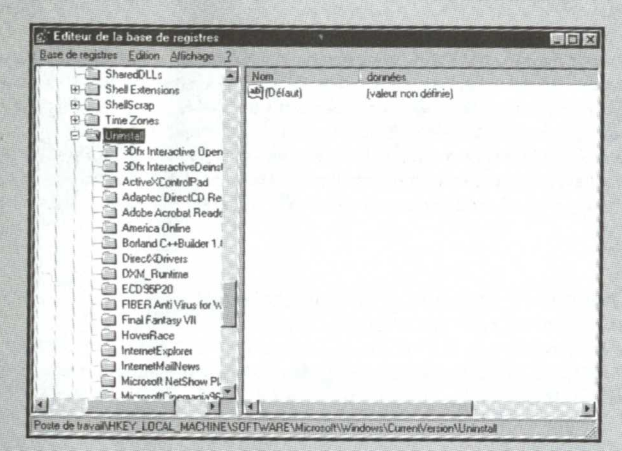
Cliquez pour ouvrir certaines sections. Au bout d'un moment, vous verrez s'afficher des informations appelées «clés» sur le côté gauche. Il s'agit de variables qui peuvent être le chemin d'un répertoire, le nom d'une application ou des données plus spécifiques concernant la configuration d'un logiciel ou de Windows lui-même. C'est d'ailleurs pour cela qu'il ne faut pas modifier tout et n'importe quoi sans savoir avec exactitude ce que l'on fait. Mon conseil est donc le suivant : si vous plongez vos doigts dans la base des registres, ne modifiez rien à moins d'être sûr de vous à 100 % !

SUPPRIMER UN LOGICIEL PRÉSENT DANS AJOUT/SUPPRESSION

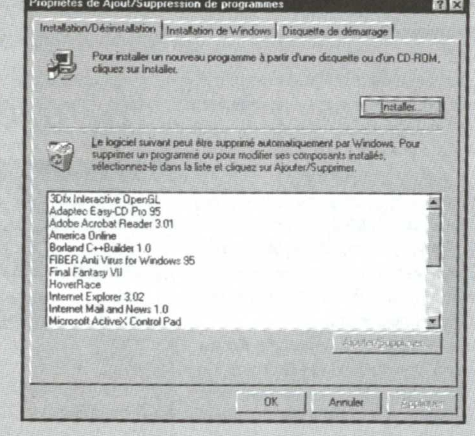
Il n'est pas rare que l'on essaye de désinstaller un logiciel grâce à l'option «**Ajout/Suppression de programmes**» et que l'on obtienne ainsi une erreur. Dans ce cas, il y a fort à parier que le nom du logiciel que vous vouliez désinstaller reste coincé à jamais dans la liste de ce qui est installé sur votre ordinateur. Il y a une solution à cela si vous n'avez pas de programme permettant de résoudre le problème. Il faut ouvrir la base des registres en utilisant «**Regedit.exe**».

Double-cliquez sur «**HKEY_LOCAL_MACHINE**». Puis sur «**SOFTWARE**». Dans cette sous-section, cherchez «**Microsoft**» et double-cliquez dessus. Faites de même pour «Windows». Pour finir, double-cliquez sur «CurrentVersion» puis sur «Uninstall» dans cette dernière sous-section. Si vous regardez en bas de la fenêtre de l'éditeur

de base de registres, vous devriez voir ceci «**Poste de travail\HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall**».



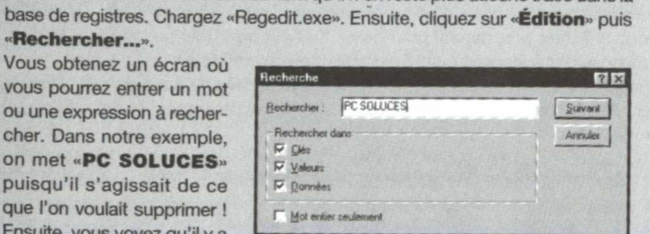
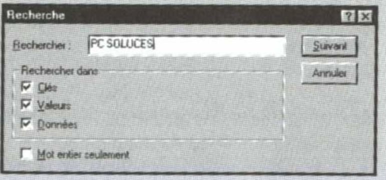
À l'intérieur de la section «Uninstall», il y existe une section pour chacun des logiciels que l'on pourrait désinstaller. Vous en trouverez beaucoup plus que sur l'écran «**Ajout/Suppression de programmes**», c'est tout à fait normal. Cherchez la section qui porte le nom du logiciel qui a déjà été désinstallé. Cliquez dessus. Il se peut que le nom de la section ne soit pas le nom du logiciel que vous cherchez. Donc, si jamais vous ne trouvez pas le bon nom, cliquez sur chacune des sections et regardez à gauche. Vous devriez voir le nom que vous cherchez dans «**DisplayName**». À présent, nous allons le supprimer. Vous ne pourrez plus faire marche arrière si vous vous trompez. Alors, faites très attention et dans le doute, abstenez-vous ! Sélectionnez la section que vous voulez supprimer et appuyez sur la touche «**Suppr**» du clavier. Et voilà, disparu !



Si vous ouvrez de nouveau la fenêtre «**Ajout/Suppression de programmes**», vous ne trouverez plus trace de ce que vous venez d'effacer.

SUPPRESSION DE CLÉS DANS LA BASE DE REGISTRES

On l'a déjà dit, même si vous désinstallez correctement un logiciel, il est plus que certain qu'il en restera des traces dans la base des registres. Voici le moyen de faire du nettoyage. Mais encore une fois, dans le doute, abstenez-vous !
Imaginons que vous ayez installé un logiciel du nom de «**PC SOLUCES**». Vous le désinstallez et vous voulez vraiment qu'il n'en reste plus aucune trace dans la base de registres. Chargez «Regedit.exe». Ensuite, cliquez sur «**Édition**» puis «**Rechercher...**».

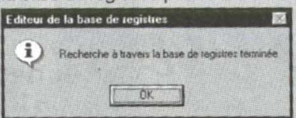



Vous obtenez un écran où vous pourrez entrer un mot ou une expression à rechercher. Dans notre exemple, on met «**PC SOLUCES**» puisqu'il s'agissait de ce que l'on voulait supprimer ! Ensuite, vous voyez qu'il y a quelques options.
«**Rechercher dans**» vous propose de choisir si vous voulez chercher le mot ou l'expression que vous aurez entré dans une clé, une valeur ou une donnée. On a vu qu'une clé, c'était une des sections. On a vu aussi que tout au bout, les clés pouvaient contenir des valeurs ou des données. Ainsi, vous pouvez choisir de chercher seulement une clé portant le même nom, une valeur, une donnée ou les trois à la fois.
Si vous validez «**Mot entier seulement**», la recherche se fera seulement sur l'intégralité de ce que vous aurez entré. Dans notre exemple, la recherche



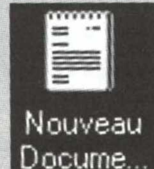


s'arrêtera seulement si on trouve exactement «**PC SOLUCES**». Si vous ne validez pas cette option, la recherche se fera sur l'intégralité de «**PC SOLUCES**» ou seulement sur une partie. Par exemple, si un élément s'appelle «**OLUCES**», la recherche s'y arrêtera aussi. La recherche dans la base de registres peut s'avérer très longue surtout s'il y a beaucoup de clés. Une fois que la recherche s'arrête, vous regardez s'il s'agit de quelque chose qui correspond réellement à ce que vous voulez nettoyer. Si c'est le cas, sélectionnez la clé en question et appuyez sur la touche «**SUPPR**». Ensuite, continuez la recherche en appuyant sur la touche «**F3**» jusqu'à ce que vous obteniez le message «Recherche à travers la base de registres terminée.». Encore une fois, si vous n'êtes pas certain que le résultat de la recherche soit en rapport avec ce que vous vouliez vraiment supprimer, n'y touchez pas et continuez la recherche pour aller voir plus loin!

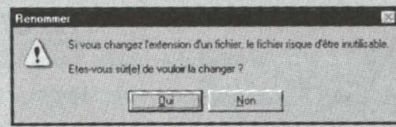


ASSOCIATION DE FICHIERS

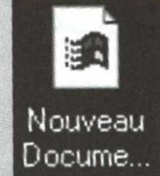
N'avez-vous jamais remarqué que sous Windows, en double-cliquant sur un fichier texte, on chargeait automatiquement le bloc-notes ? La même chose se produit si l'on double-clique sur un fichier son au format WAVE : on charge le lecteur multimédia et ainsi de suite.



La plupart des utilisateurs n'y prêtent peut-être pas attention. Sous Windows, certains types de fichiers sont associés à un programme donné. Les fichiers «**TXT**» sont associés au bloc-notes, les fichiers «**WAV**» au lecteur multimédia, tout comme les fichiers «**MID**» etc. Il est possible d'attribuer un fichier à un programme. La seule condition est que le programme soit vraiment capable de lire ce type de fichier. D'abord, nous allons créer un fichier qui n'est normalement reconnu par aucun programme. On trouve des fichiers «**DIZ**» sur Internet. Il s'agit de fichiers texte mais, au lieu de porter l'extension «**TXT**», ils portent l'extension «**DIZ**». On devrait donc pouvoir les lire directement avec le bloc-notes, tout comme un fichier texte. Cliquez avec le bouton droit à un endroit libre sur le bureau. Choisissez «Nouveau» puis cliquez sur «Document texte». On obtient alors sur le bureau un fichier «**Nouveau Document texte.txt**».

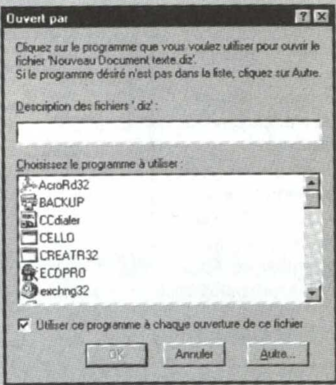


Double-cliquez sur ce fichier et vous ouvrirez automatiquement le bloc-notes, ce qui est tout à fait normal. Fermez le bloc-notes. Puis cliquez sur le nom de ce fichier pour pouvoir le modifier. Changez seulement l'extension du fichier en «**DIZ**». Changez donc le «**txt**» final en «**DIZ**». On vous demandera si vous voulez vraiment changer l'extension de ce fichier. Cela n'a rien d'étonnant puisque Windows reconnaît les fichiers et ce qu'il doit en faire en fonction des trois lettres qui suivent leur nom. Un fichier «**BLABLA.TXT**» est un fichier texte. Un fichier «**BLABLA.JPG**» est une image au format JPEG, etc. Une fois que vous aurez renommé le fichier en «**Nouveau Document texte.diz**», son icône va changer.

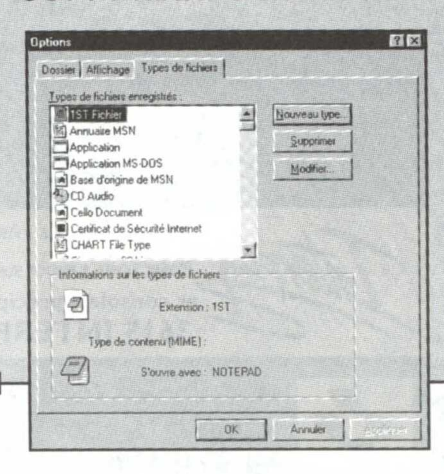


L'ensemble des fichiers qui ne portent pas une extension (les trois lettres) reconnue par Windows portent cette icône. Double-cliquez sur ce fichier et vous verrez qu'à présent, vous ne chargez pas le bloc-notes de Windows. Votre ordinateur ne sachant pas quoi faire du fichier, il vous propose un écran qui vous permettra de choisir avec quel programme vous compter ouvrir le fichier.

Dans «Description des fichiers «.diz», vous pourrez écrire une description de ce type de fichiers. Par exemple, «**Fichier texte DIZ**» ou simplement «**DIZ**», comme bon vous semble. Si vous ne mettez rien, Windows lui donnera un nom par défaut. «**Choisissez le programme à utiliser**» est une fenêtre qui contient tous les programmes qui ont déjà été associés à un type de fichiers. Si vous faites défiler l'ascenseur, vous trouverez le bloc-notes (peut-être appelé «NOTEPAD»). Sélectionnez-le.
En bas, on peut valider ou pas l'option «**Utiliser ce programme à chaque ouverture de ce fichier**». Bien entendu, si vous ne validez pas cette option, vous ouvrirez le fichier et la prochaine fois, Windows ne reconnaîtra toujours pas ce type de fichier. Si vous le validez au contraire, à chaque fois que vous cliquerez sur un fichier portant l'extension «**DIZ**», vous le chargerez automatiquement dans le bloc-notes.
Il peut arriver que le programme avec lequel vous voulez ouvrir le fichier ne soit pas dans la liste. Dans ce cas, il faut cliquer sur le bouton «**Autre**». Vous devrez alors pointer sur le fichier programme du logiciel avec lequel vous voulez ouvrir le fichier. Il sera alors automatiquement ajouté à la liste des programmes.



SUPPRIMER DES ASSOCIATIONS DE FICHIERS



Encore une trace bien souvent laissée par les logiciels après désinstallation, les associations de fichiers ! Vous voyez une icône sur le bureau, vous double-cliquez dessus en étant persuadé que le fichier s'ouvrira normalement. Hélas, vous obtenez un message disant que le fichier programme pour ouvrir ce type de fichier est introuvable. Fort gênant, donc autant supprimer cette association de fichiers inutile!
Ouvrez la fenêtre d'un dossier. N'importe lequel fera l'affaire. En haut de la fenêtre, cliquez sur «**Affichage**» puis sur «**Options...**». Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet «**Types de fichiers**».

Sur cet écran, il est possible d'ajouter de nouveaux types de fichiers, bien que cela s'avère beaucoup plus simple en double-cliquant directement sur un fichier non reconnu. On peut aussi modifier une association de fichiers ou en supprimer une. Pour supprimer une association à tout jamais, il suffit de sélectionner celle que vous voulez éliminer dans la liste et de cliquer sur le bouton «Supprimer». Rien de plus simple, donc!

BEST OF THE BEST







3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port)

600 pages - 79 solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour + de 730 jeux PC

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux

36 solutions complètes :

- Alerte Rouge
- Alone in the Dark 1
- Alone in the Dark 2
- Alone in the Dark 3
- Braindead 13
- Congo
- Creatures
- Caesar III
- D
- Dragon Lore
- The Dig
- Evidence
- Fade to Black
- Frankenstein
- Gabriel Knight 2
- Goblins 2
- Goblins 3
- Golden Gate Killer
- Harvester
- Ishar 3
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- King Quest 7
- L'Énigme de Maître Lu
- Lost in Time 1
- Lost in Time 2
- Loom
- Lost Eden
- The Secret of Monkey Island 2
- Myst
- Phantasmagoria
- Sam & Max
- Shivers
- Space Quest VI
- Spycraft
- Warwind
- The 11th Hour

N°2 + 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"

2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux 22 solutions complètes :

- Age of Empires
- Atlantis
- Dark Eye
- Dragon Lore II
- F1 Grand Prix 2
- Full Throttle
- Heroes of Might & Magic 2
- LBA 2
- Leisure Suit Larry 7
- Les Boucliers de Quetzalcoatl
- Les Chevaliers de Baphomet
- Les Guignols de l'Info
- Lost Eden
- The Pandora Directive
- Riven
- The Curse of Monkey Island
- Tomb Raider
- Tomb Raider II
- Under a Killing Moon
- Versailles
- Wing Commander IV
- Zork Nemesis

N°3

1 000 trucs et astuces pour 130 jeux 21 solutions complètes :

- Blade Runner
- Carmageddon
- Commandos
- Coupe du Monde 98
- Dungeon Keeper
- Égypte 1156 av. J.-C.
- F1 Racing Simulation
- Fallout
- Final Fantasy 7
- Heart of Darkness
- Les Visiteurs
- Light House
- Might & Magic 6
- Phantasmagoria 2
- Monkey Island
- Monkey Island 2
- The Curse of Monkey Island
- Unreal
- Wing Commander Prophecy
- X-Files
- Zork Grand Inquisitor

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre
et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
92-98, bd Victor-Hugo,
92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces 1, 2, 3", avec ses 79 solutions et ses milliers d'astuces pour plus de 730 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.)

☐ Oui, je veux recevoir le hors-série "Best of PC Soluces n°1" avec ses 36 solutions et ses milliers d'astuces, au prix de 49 FF* port inclus.

☐ Oui, je veux recevoir le hors-série "Best of PC Soluces n°2" avec son jeu complet, ses 22 solutions et ses milliers d'astuces, au prix de 59 FF* port inclus.

Nom : .... **Prénom** : .... **Âge** : ....

Adresse : ....

Code postal : .... **Ville** : ....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Expire fin : ☐☐☐☐ Signature obligatoire :

Pack Best of

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 46.

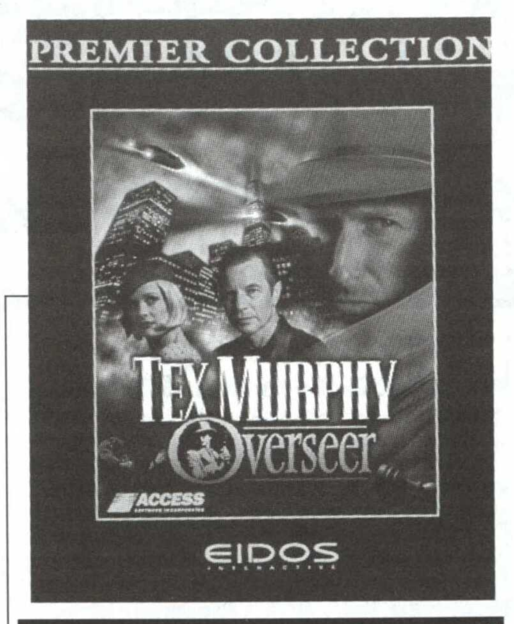
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

TRICHE

Vous trouverez un peu de tout dans les astuces de ce mois-ci ! Du sport, de la stratégie, beaucoup de violence et même une femme nue ! C'est dire si on ne recule devant rien pour vous faire plaisir ! Et dans le cas où vous ne trouveriez pas votre bonheur concernant un jeu en particulier dans les pages suivantes, je vous rappelle que vous pouvez consulter notre base complète d'astuces sur notre service minitel (3615 PC SOLUCES) qui est tout joli tout beau.

Arioch (ariochld@aol.com).



Envoyez vos astuces !
Les astuces publiées gagnent un exemplaire du jeu Tex Murphy Overseer.

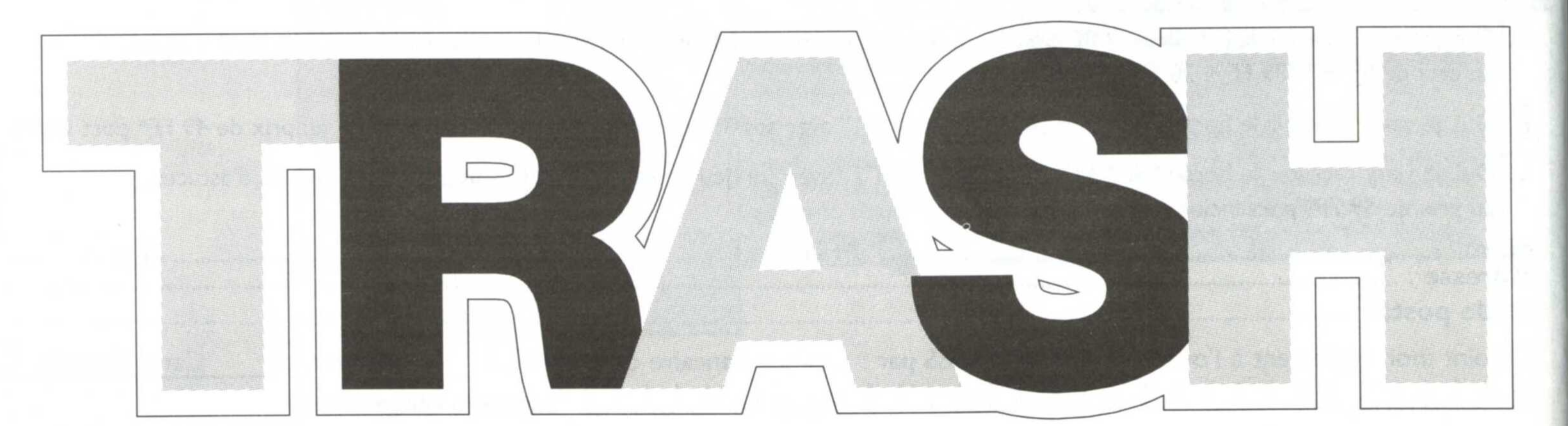
Cyber Press Publishing,
PC Soluces/Triche-Trash,
6 bd du Général Leclerc,
92115 Clichy Cedex.

Les astuces : mode d'emploi

D'une manière générale, il n'y a rien de compliqué dans les astuces que nous vous présentons. Dans la majorité des cas, on vous explique à quel moment il faut faire la manipulation et de quelle manière. Le seul gros problème que vous risquez de rencontrer, ce sont les astuces hexadécimales.

Astuces hexadécimales

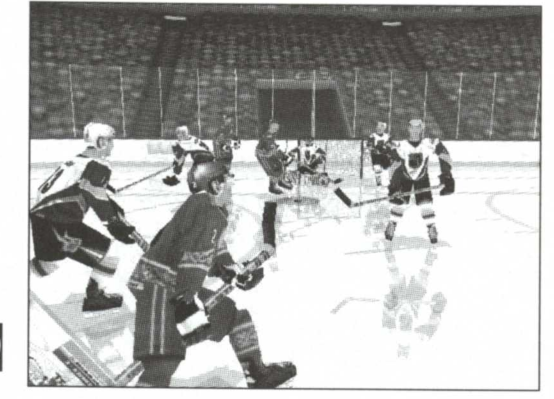
Parfois, les astuces que l'on passe font référence à un éditeur hexadécimal. Il s'agit d'un programme qui permet de charger un fichier pour l'éditer à votre convenance. Il existe plusieurs types d'éditeurs de ce genre. Nous vous conseillons d'utiliser «HEX WORKSHOP». Mais il faut savoir qu'il s'agit d'un shareware et de ce fait, si vous voulez l'utiliser après une période d'essai, il faudra vous enregistrer auprès de son auteur. Vous trouverez ce logiciel dans le magazine PC COLLECTOR.



AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ENTRÉE» et tapez l'un des codes suivants :
KING ARTHUR - Transformations des oiseaux en dragons.
POW BIG MAMA - Nouvelle unité : Baby Prez (un bébé sur un tricycle !!!).
CONVERT THIS! - Nouveau prêtre : Saint Francis (lance des éclairs).
STORMBILLY - Robot Zug 209 (un air du ED-209 de ROBOCOP).
Ces codes ne fonctionnent que si vous avez installé l'extension pour AGE OF EMPIRES.



NHL '99

CHEAT CODES

Pendant un match, tapez l'un des codes suivants :
AWAYGOAL ou QZQYGOQL - Marque un but pour les visiteurs.
HOMEGOAL ou HO?EGOQL - Marque un but pour l'équipe qui reçoit.

DOMINION : STORM OVER GIFT 3

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ENTRÉE». Ensuite, tapez l'un des codes suivants. Si cela fonctionne correctement, le code doit s'inscrire en bas de l'écran au fur et à mesure que vous le tapez...
LUSHEE - Augmente les ressources.
INFRARED - Donne toute la carte.
COMBUSTION - Détruit les unités ennemies.
ZIPPER - Construction rapide.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
OMNIPOTENT
SOLAR
MAXTECH
TILT
HARMLESS

COMMANDOS

SYNDROME WORMS?

Dans le jeu WORMS, lorsqu'on élimine un ver de terre, celui-ci est remplacé par une pierre tombale. Aucun rapport avec COMMANDOS puisqu'ici, les cadavres restent au sol, ce qui est plutôt réaliste.

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, c'est «C:\Program Files\Eidos Interactive\Pyro\Commandos»). À l'intérieur, vous trouverez un répertoire «Output». À l'intérieur de celui-ci, il y a un fichier «Commando.cfg». Éditez ce fichier avec le bloc-notes de Windows. Et vous verrez une ligne «Moralina 0». Remplacez le «0» par un «1» pour obtenir «Moralina 1». Sauvegardez le fichier une fois que vous l'avez modifié puis chargez le jeu COMMANDOS. À partir de ce moment, tout soldat tué sera remplacé par une tombe ! Vous voyez pourquoi je vous parlais de WORMS au tout début ?

FAURE-VINCENT Rémy

FORSAKEN

NUBIA NUE

Sur l'écran du choix des véhicules, vous voyez chacun des pilotes sur sa machine. Les plus libidineux d'entre vous ont sûrement remarqué Nubia. Il est possible de lui retirer ses quelques vêtements.

Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Double-cliquez sur le répertoire «Data» pour l'ouvrir. Double-cliquez ensuite sur le répertoire «Textures». Vous trouverez à l'intérieur des fichiers images. Il s'agit des textures des pilotes et véhicules. Cliquez sur le nom du fichier «NGRID8BT.BMP» et changez son nom en «Arioch_NGRID8BT.BMP». Ensuite, cliquez avec le bouton droit sur le fichier «NNGRID8BT.BMP», déplacez la souris sans lâcher le bouton dans la même fenêtre vers un endroit libre. Relâchez le bouton et choisissez «Copier ici». Ensuite, cliquez sur le nom du fichier «Copie de NNGRID8BT.BMP» et changez son nom en «NGRID8BT.BMP».

Chargez le jeu et lorsque vous irez sur l'écran qui permet de choisir son véhicule, vous verrez que Nubia est à présent toute nue !

Pour la couvrir de nouveau, il suffira d'effacer le fichier «NGRID8BT.BMP» et de renommer le fichier «Arioch_NGRID8BT.BMP» en «NGRID8BT.BMP».

CART PRECISION RACING

CHEAT CODES

Pendant le jeu, tapez l'un des codes suivants :
BRAVO - Plus de contact de pneus avec les autres véhicules.
CAR - Permet de conduire la Pace Car (voiture drapeau visible en vue extérieure).
FRAME - Affiche le nombre d'images par seconde (coin inférieur droit).
NOFLAG - Active ou désactive l'affichage des drapeaux.

SPEC OPS

CHEAT MODE

Pendant une partie, appuyez sur les touches «SHIFT», «ALT» et «V». Vous devriez entendre un petit effet sonore, mais apparemment il n'y a pas eu de véritable changement. Faites défiler les objets que transporte votre soldat et vous verrez «VUE DU MAÎTRE» dans son inventaire. Sélectionnez-la et en bas de l'écran, vous verrez le mot «VIEWMASTER». Utilisez-le et l'écran deviendra pendant que votre soldat décollera du sol pendant une seconde. Ensuite, vous serez invincible !

Huor YI (Phoenix@zcc.net)



MORTAL KOMBAT 4

JOUER AVEC MEAT

Entrez dans «GROUP MODE». Finissez le jeu avec les seize personnages. Ensuite, sélectionnez un personnage pour jouer un match. Vous aurez alors accès à Meat avec tous les coups spéciaux du personnage que vous aviez sélectionné.

JOUER AVEC GORO

Finissez le jeu avec Shinnok. Ensuite, allez sur l'écran de sélection des personnages. Choisissez l'icône cachée avec la touche permettant de courir et gardez-la enfoncée. Appuyez sur «Haut», «Haut», «Haut» et «Gauche» pour activer l'icône de Shinnok. Appuyez sur la touche de blocage alors que vousgardez enfoncée la touche permettant de courir. Vous pourrez alors jouer avec Goro.

JOUER AVEC NOOB SAIBOT

Finissez le jeu avec Reiko. Entrez le code «012-012» sur l'écran prévu à cet effet en «Versus Mode». Sortez de ce combat et allez sur l'écran de sélection des personnages. Choisissez l'icône cachée avec la touche permettant de courir et gardez-la enfoncée. Appuyez sur «Haut», «Haut» et «Gauche» pour activer l'icône de Reiko. Appuyez sur la touche de Blocage alors que vous avez toujours la touche permettant de courir enfoncée. Vous pourrez alors jouer avec Noob Saibot.

CHOIX DU NIVEAU

Allez sur le menu «Practice». Sélectionnez le niveau qui se trouve juste avant le niveau où vous voulez aller. Commencez un match dans ce niveau et quittez juste au début. Commencez ensuite une partie à un seul joueur et vous pourrez commencer au niveau suivant celui que vous avez commencé à jouer en mode «Practice».

COSTUME DIFFÉRENT

Appuyez sur le bouton START (par défaut «1» pour le joueur 1 et «2» pour le joueur «2») et n'importe quel bouton d'action (coup de poing, courir, bloquer...) pour faire tourner l'écran avec le visage d'un combattant sur l'écran de sélection. De cette manière, vous activerez les costumes secondaires. Cela fonctionne sur tous les personnages à l'exception de Sonya et Tanya. Pour ces dernières, il faut que l'écran tourne trois fois au lieu d'une.

CHOIX DE L'ORDRE DES COMBATS

Juste après avoir choisi son personnage, on trouve un écran avec des piliers. Tout en bas, vous verrez le premier combattant que vous aurez à affronter. Juste en dessus le second et ainsi de suite. Sur cet écran, il est possible de fire pivoter le pilier en appuyant sur la touche START (par défaut «1» pour le joueur 1 et «2» pour le joueur «2»). Ainsi, vous pourrez choisir qui sera votre prochain adversaire.

MORTAL KOMBAT 4

KOMBAT CODE

Lorsque vous commencez une partie à deux joueurs, juste après que vous avez choisi votre combattant, il y a un écran qui s'affiche et les lettres «VS» qui apparaissent. Sur cet écran, il est possible d'entrer des codes spéciaux. Il y a six cases en bas de cet écran. Les trois premières cases peuvent être modifiées par le premier joueur et les trois dernières par le deuxième joueur. Pour modifier les icônes qui se trouvent dans ces cases, il faut utiliser les touches suivantes :

Case 1 - Coup de poing bas du joueur 1 (par défaut «G»).
Case 2 - Blocage du joueur 1 (par défaut «ESPACE»).
Case 3 - Coup de pied bas du joueur 1 (par défaut «J»).
Case 4 - Coup de poing bas du joueur 2 (par défaut «4» du pavé numérique).
Case 5 - Blocage du joueur 2 (par défaut «0» du pavé numérique).
Case 6 - Coup de pied bas du joueur 2 (par défaut «6» du pavé numérique).

Par exemple, si vous voulez que les combattants aient de grosses têtes, poings et pieds, il faudra entrer le code «321-321». Cela veut dire qu'il faudra appuyer trois fois sur le coup de poing bas du joueur 1, deux fois sur le blocage et une fois sur le coup de pied bas toujours du premier joueur. En même temps, il faudra appuyer trois fois sur le coup de poing bas, deux fois sur le blocage et une fois sur le coup de pied bas du joueur 2. Comme vous le voyez, ce n'est pas toujours simple, surtout que l'écran où il faut entrer ces codes disparaît assez rapidement. Il faut donc être très rapide et précis. De plus, pour certains codes, il est préférable d'être deux pour les entrer, bien qu'avec une bonne technique, il est possible de les entrer seul (j'ai réussi à le faire, alors pourquoi pas vous !). Dans la plupart des cas, si le code a été entré correctement, vous aurez un message du style «KODE 8 : MANY WEAPONS» pour vous dire que cela a fonctionné. Contrairement à MORTAL KOMBAT 3, les Kombat Codes sont plus simples à entrer puisqu'à l'écran vous voyez les chiffres (bien que le «5» et le «6» soient remplacés par un éclair et un sigle rouges). Dans l'ancienne version du jeu, il s'agissait d'icônes, ce qui rendait toute rectification difficile à réaliser. Voici donc un grand nombre de codes secrets :

111-111 - Arme dès le début.
100-100 - Pas de projection.
444-444 - Commence avec une arme.
666-666 - Pas de musique de fond.
050-050 - Le perdant explose.
222-222 - Commence avec une arme au hasard.
123-123 - Commence avec seulement un tout petit peu d'énergie.
555-555 - Des armes dans tous les sens.
060-060 - Pas de pluie dans le niveau Wind World.
002-002 - Impossible de perdre son arme.
020-020 - Pluie de sang dans le niveau Wind World.
010-010 - Pas de limite de dégâts maximum pour les Combos.
110-110 - Pas de projections et pas de limite de dégâts maximum.
011-011 - Jouer au niveau «Goro's Lair».
022-022 - Jouer au niveau «The Well».
033-033 - Jouer au niveau «The Elder Gods».
044-044 - Jouer au niveau «The Tomb».
055-055 - Jouer au niveau «Wind World».
066-066 - Jouer au niveau «Reptile's Lair».
101-101 - Jouer au niveau «Shaolin Temple».
202-202 - Jouer au niveau «Living Forest».
303-303 - Jouer au niveau «The Prison».
313-313 - Jouer au niveau «Ice Pit».
001-001 - Course illimitée.
321-321 - Les personnages ont de grosses têtes et de gros poings.
012-012 - Noob Saibot Mode (voir autre astuce).

GET MEDIEVAL

CHEAT CODES

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :
MPKFA - Invincibilité et armement maximum.
MPPOS - Affiche votre position.
MPFPS - Affiche le nombre d'images par seconde.

que
: les
des
rois
: les
ui se

pavé

pavé

sses
veut
s du
bas
trois
ur le
pas
araît
pour
bien
(j'ai
s, si
style
nné.
plus
ue le
Dans
oute
odes

JAZZ JACK RABBIT 2

CHEAT CODES (VERSION SHAREWARE)

Attention, les Cheat Codes ne fonctionnent que dans le cas d'une partie à un seul joueur. Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants :

JJAMMO - Donne toutes les armes et les munitions au maximum.
JJBIRD - Obtenir l'assistance de l'oiseau.
JJCOINS - Donne des pièces.
JJENDING - Retourne au menu principal du jeu.
JJFLY - Vous permet de voler. Tapez-le une seconde fois pour obtenir un Hoverboard.
JJGEMS - Donne des gemmes.
JJGOD - Invulnérabilité.
JJGUNS - Donne toutes les armes et les munitions au maximum.
JJINV - Invulnérabilité.
JJK - Autodestruction.
JJLIGHT - Éclaircit le niveau (dans le cas où vous êtes dans la pénombre).
JJMORPH - À taper plusieurs fois pour transformer le personnage que vous dirigez.
JJNEXT - Permet de passer au niveau suivant.
JJNXT - Permet de passer au niveau suivant.
JJQ - Sort directement du jeu.
JJRUSH - Mode Sugar Rush (invulnérabilité temporaire).
JJSHIELD - Donne un bouclier (taper plusieurs fois pour changer le type).
Mais vous pouvez essayer les codes suivants :
JJCOLOR
JJCPU
JJD
JJFIRE
JJNOWALL
JJPOWER
JJT



MOTORHEAD

CHEAT MODE (CARTES 3D)

Nous vous avions déjà donné des codes pour le jeu, mais ceux qui suivent ne fonctionnent que si vous activez l'accélération matérielle du jeu. Cela ne fonctionnera que si vous avez une carte accélératrice 3D. Pour cela, allez dans le menu des options. Choisissez «Graphic Options». Et changez «Render Device» pour obtenir «Glide Driver» ou «DirectX Driver».

Si vous n'avez accès qu'à «Software Driver», les codes ne fonctionneront pas.

Sur l'écran des options, allez sur l'écran «PERSONAL OPTIONS» et mettez l'un des noms et équipes suivants :

Nom : Avenger - Team : Zx - Votre position est indiquée par un petit bonhomme sur la carte.
Nom : Ramlosa - Team : H2O - Vision sous-marine (trouble).
Nom : Lemmy - Team : Ace - Normal pour un jeu qui porte le nom MOTORHEAD!

TRIBUTE TO TRON

Il est possible de jouer dans un mode rendant hommage au film TRON de Steven Lisberger (le premier film avec images de synthèse au cinéma). Mais pour obtenir ce mode, il faut que votre carte vidéo supporte le mode 3D Glide. Pour cela, allez dans le menu des options. Choisissez «Graphic Options», et changez «Render Device» pour obtenir un mode supportant Glide. Ensuite, allez dans «Personal Options» et mettez «Tribute to tron» comme nom et ne mettez rien pour le Team. Commencez à jouer et vous verrez un texte de la part des programmeurs, ainsi qu'une version très différente graphiquement du jeu.

TONIC TROUBLES

CHEAT CODES (VERSION BUNDLE)

Tapez l'un des codes suivants pendant une partie :
MODEFLY - Permet de voler.
FULLLIFE - Énergie au maximum.
ALLPOWERS - Donne tous les pouvoirs.
SUPERED - Le personnage est plus fort.

RISING LANDS

MODIFICATION RISING.INI

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque. Vous devriez voir à cet endroit plusieurs fichiers. Double-cliquez sur «Rising.ini». Ce fichier sera automatiquement chargé dans le bloc-notes de Windows.

À l'intérieur du fichier «Rising.ini», on trouve un grand nombre de paramètres du jeu. Par exemple, cherchez (dans le menu «Recherche») «CAVE» et continuez jusqu'à ce que vous obteniez ceci :

```
[CAVE]
TMPSCONSTRUCTION=100
COUTPATATE=10
COUTROCHE=6
COUTPIECE=0
LOGEMENT=2
NAME=Cave
```

À partir de là, il vous est possible de modifier le temps de construction, le coût global en ressources, ainsi que le nombre de colons à mettre à l'intérieur.

TMPSCONSTRUCTION= Temps de construction.
COUTPATATE= Nombre de légumes pour construire.
COUTROCHE= Nombre de roches pour construire.
COUTPIECE= Nombre de pièces mécaniques pour construire.
Faisons un essai et changez les données de la cave pour que cela donne ceci :

```
[CAVE]
TMPSCONSTRUCTION=1
COUTPATATE=0
COUTROCHE=0
COUTPIECE=0
LOGEMENT=2
NAME=Cave
```

Fermez le bloc-notes et sauvegardez le fichier «Rising.ini». Chargez le jeu normalement et commencez une nouvelle partie. Demandez à votre bâtisseur de construire une cave. Cela ne vous coûtera rien du tout et en outre, cela se fera en un clin d'œil.

Sortez du jeu et retournez dans le fichier «Rising.ini». Vous verrez que tout est en français et que la plupart des paramètres sont expliqués. Cela vous permet donc de modifier le jeu à votre guise, que ce soient les bâtiments, les sorts ou les unités. Mais faites attention car les modifications que vous faites seront aussi valables pour vos adversaires.

RAGE OF MAGES

CHEAT CODES

Pendant une partie, appuyez sur la touche «ENTRÉE». Ensuite, tapez le code «#Chicken» en respectant les minuscules et les majuscules. Appuyez sur «ENTRÉE» pour valider ce code. À partir de là, vous pourrez entrer les codes suivants de la même façon. C'est-à-dire en faisant comme si vous vouliez envoyer un message. Appuyez sur la touche «ENTRÉE», tapez le code et validez en appuyant sur «ENTRÉE»...

#killall - Élimine toutes les unités ennemies.
#show map - Affiche toute la carte.
#hide map - Cache de nouveau la carte.
#victory - Permet de gagner instantanément.
#modify self +god - Invincibilité.
#modify army +god - Invincibilité.
#create x gold - Donne «x» or. En mettant «#create 50 or», vous en obtenez donc 50.
Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
#event x - Le «x» doit être remplacé par un nombre.
#pickup all



Nous avons déjà passé cette solution il y a quelques numéros. Mais vous êtes tellement nombreux à nous la redemander que l'on ne vous oblige pas à racheter un ancien numéro ! Sympa, hein ! On la rediffuse. Il faut dire que ce jeu est excellent et ressort en ce moment dans une gamme de jeux à prix réduit **(voir la rubrique «Petites bourses»)**. *Donc, si vous n'y avez pas joué, c'est peut-être le moment de vous procurer cet excellent jeu pour pas cher.*

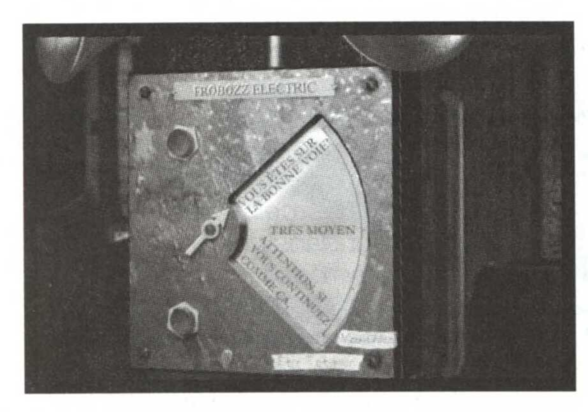
ÉDITEUR	Activision
CONFIG.	Pentium 90, 16 Mo, CD 6X
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Décembre 97



CONSEILS GÉNÉRAUX

- Ne vous éloignez pas trop de la solution que nous vous proposons ici. Zork est en effet un des rares jeux d'aventure où l'on peut mourir.
- Rares sont les objets identifiables dans Zork. Dans cette soluce, ils sont décrits par leur forme ou leur couleur de préférence à leur fonction. On parlera plus volontiers du couteau jaune que du coupe-papier.

Commencez par aller vers la ville, là où scintille la lumière bleue. À droite de la glacière du marché au poisson, il y a un haut-parleur. Approchez-vous-en et appuyez sur le bouton vert de manière à vous régler sur «vous êtes sur la bonne voie !». Reculez. Dirigez-vous vers le marché au poisson et prenez la canette. Vous récupérerez ainsi une canette et un machin en plastique qui tient habituellement des canettes ensemble. Avancez vers le ponton puis vers la grue. Accrochez l'objet en plastique au crochet et actionnez ensuite la grue. Prenez la lampe. Retournez au village et dirigez-vous vers la première maison à l'entrée du village. Approchez de la porte et utilisez la lampe dessus. Quand Jack sera parti bricoler un truc, avancez vers la boîte à cigares et prenez-en un. Si vous n'êtes pas assez rapide, vous sortirez mais en recliquant sur la porte, Jack vous donnera un cigare. Allez tout au fond du village, vers l'impasse. Vous trouverez un présentoir sur lequel se trouvent des poupées du Grand Inquisitor.



Y A PAS LE FEU AU LAC

Mettez le feu à l'une d'entre elles, celle qui n'est pas dans la boîte, et cachez-vous dans le tonneau, vers la gauche (on s'y cache en cliquant lorsque le curseur descend vers le bas au-dessus du tonneau). Ressortez et retournez dans le bric-à-brac de Jack pour reprendre la lanterne. Sortez du village pour aller vers le point de départ de l'aventure. Dirigez-vous vers le chemin qui se trouve à gauche de celui menant au village. On distingue des falaises. Allez prendre la corde à gauche de la pancarte.

Revenez au carrefour et empruntez le chemin que vous n'avez pas encore exploré. Vous arriverez en face d'un puits sur lequel il faut utiliser la corde. Descendez. Ah ! Changement de CD. Le maître du donjon commencera à vous parler et la magicienne vous donnera le livre des sorts. À droite de la porte, vous voyez un seau. Approchez-vous-en et prenez le jeton à l'intérieur. Approchez-vous de la porte, ouvrez le livre des sorts, tournez la page et lancez le REZROV. Votre curseur prendra la forme d'une clé. Sortez de ce menu et cliquez sur la porte. Descendez les escaliers et dirigez-vous vers la boîte, avec l'épée. Ouvrez-la, prenez le marteau, refermez la boîte et brisez-la avec le marteau ! Vous pouvez prendre l'épée et la carte. Maintenant, allez vers l'arbre, derrière la boîte. C'est un arbre parapluie. Utilisez IGRAM dessus. Vous apercevrez un parchemin coincé dedans mais vous ne pourrez pas le prendre. Faites demi-tour et cliquez sur le totem, par terre. Vous obtiendrez un plan rapproché de cet objet contenant l'âme torturée d'un dragon. Prenez-le. Avancez et tournez à gauche. Dirigez-vous vers la porte obstruée par les branchages. Utilisez votre épée sur la végétation puis avancez. Ouvrez la petite cabane de bois ; prenez-y la pelle et le sort (THROCK). Revenez sur vos pas, au carrefour, et cette fois, prenez à gauche. Avancez et ouvrez la porte grâce au sort REZROV. Avancez jusqu'au pilier. Tournez les différentes roues du pilier de manière à obtenir le même schéma que dans l'encadré ci-dessus. Vous pouvez aller plus loin dans le passage. Là aussi, vous devez tourner les éléments du pilier de manière à avoir la photo dans ce même encadré.



LES PILIERS

LE POINT COMMUN AUX TROIS ÉLÉMENTS DU PILIER EST LA COULEUR ROUGE.

PAS DE POINT COMMUN AUX TROIS ÉLÉMENTS ; ON RECONSTITUE JUSTE UNE IMAGE.

LÀ, ON CRÉE UNE FENÊTRE QUI VOUS TÉLÉPORTERA.

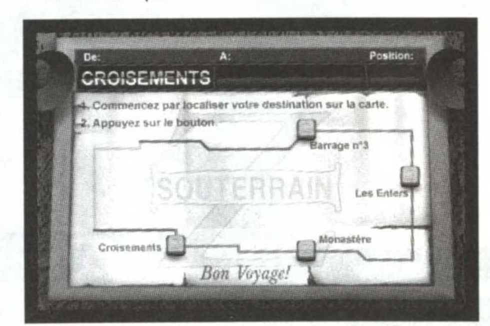
FENÊTRE SUR COUR

Dans le troisième pilier, vous n'avez pas à reconstituer une image mais à faire apparaître une fenêtre à travers trois éléments tirés de trois scènes différentes. Enfin, bref, faites comme sur la troisième image de l'encadré. La fenêtre s'ouvrira et vous aurez accès à une nouvelle salle, le G.U.E. TECH.

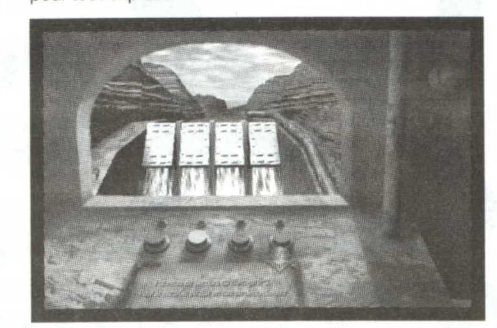
Allez-y. Derrière vous, une grande porte. Ouvrez-la et sortez. Derrière vous, vous voyez la fontaine mais si vous vous en approchez, vous verrez bien vite que vous êtes dans une nouvelle salle. À droite, un monticule de terre ; approchez-vous-en et utilisez la pelle pour trouver un sort (KENDALL).

Dans le coin, vous trouverez une sorte de petit meuble étrange. Quand vous vous en approchez, vous voyez qu'il faut insérer une carte. Là, y'a un petit bug, qui n'en est pas vraiment un mais qui complique la vie de l'aventurier moyen. Lorsque vous êtes en plan rapproché de la station de téléportation (puisque c'est sa fonction), il faut déjà avoir en main la carte que vous avez dénichée dans la boîte où vous avez trouvé l'épée. Après, vous vous approchez puis vous mettez la carte dans l'appareil, un peu en bas. À partir de là, sélectionnez votre destination. Pour le moment, revenons au croisement. Pour vous téléporter, sélectionnez la destination puis reculez, tout simplement. Vous êtes en face de l'entrée du métro ; allez-y. Mettez le jeton trouvé dans le seau dans le tourniquet et passez. Approchez-vous du panneau de renseignement sur les différentes lignes et utilisez le sort de simplification des instructions (KENDALL) dessus.

Comme vous le dit le maître du donjon, pour vous déplacer, sélectionnez une direction sur ce panneau et approchez-vous du quai.



Sélectionnez le Barrage numéro 3. Après la vidéo, avancez jusqu'au bout du quai, où vous distinguez un bout de ciel bleu. Avant de commencer l'énigme du barrage, lisez le livre. Prenez-y le parchemin GOLGATEM. Reculez et cliquez sur le ciel bleu. Vous êtes devant le barrage. Vous devez fermer les quatre battants pour que la pression soit plus forte et que tout explose. Le problème, c'est que l'énigme est insoluble. Utilisez donc REZROV sur le clapet fermé puis appuyez sur les boutons 1 et 2 ou 3 et 4 pour tout exploser.



Revenez sur le quai ; avant de reprendre le métro, jetez un coup d'œil à la gouttière, à droite du plan du métro. On peut distinguer de la mousse sur la grille d'évacuation. Utilisez



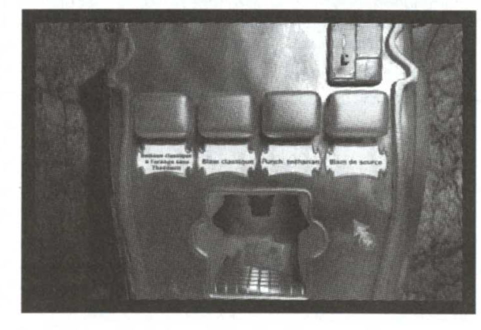
THROCK pour la faire pousser. Prenez-la. Prenez le métro pour la station «Les Enfers». Approchez-vous du squelette lisant un bouquin, assis sur un banc.
Dans sa main, un ticket, prenez-le. Allez dans votre inventaire et utilisez cette carte sur la loupe d'examen. Le jeu vous conseille une sauvegarde mais voici la solution de ce jeu un peu déconcertant. Le point de départ est la case jaune ; suivez le trajet comme sur la photo ci-dessus pour arriver au point souhaité.
Vous gagnerez 500 zorkmids. Sortez du métro pour trouver une machine à téléporter. Comme tout à l'heure, il faut avoir la carte en main pour vous téléporter. Allez au G.U.E. TECH. Descendez les escaliers et passez par la fenêtre du pilier. Sur le panneau d'affichage, lisez toutes les notes ; c'est instructif et drôle.
Vous apprenez qu'il y a un lien entre les distributeurs et les casiers et que les cailloux de Zork avec du Cola provoquent une détonation. Faites le tour de la pièce pour repérer un couloir. Au-dessus de l'entrée, vous verrez le nom de ce passage : «le corridor sans fin». C'est écrit en violet. Si vous avancez sur ce chemin, vous verrez qu'il est effectivement sans fin. Allez donc faire un plan rapproché sur le nom du passage et utilisez le sort IGRAM dessus. Utilisez-le sur «SANS FIN» (sinon, c'est le corridor qui disparaît et vous avez une belle image de l'espace, sans fin) et entrez aussitôt dans le passage (sinon, il redevient sans fin).



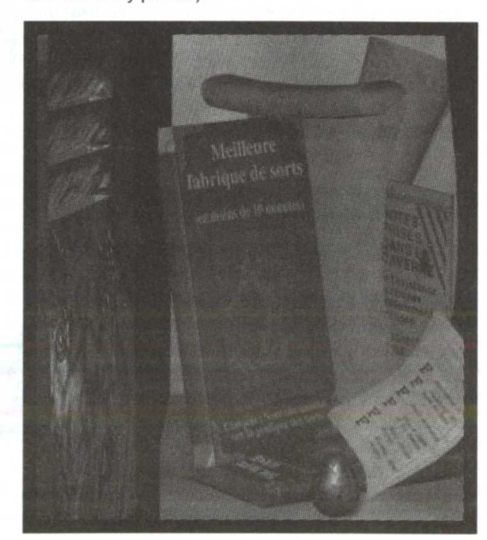
Revenez sur vos pas et approchez-vous de tous les distributeurs. Le deuxième en partant de la gauche vous permet de changer votre billet de 500 en pièces.

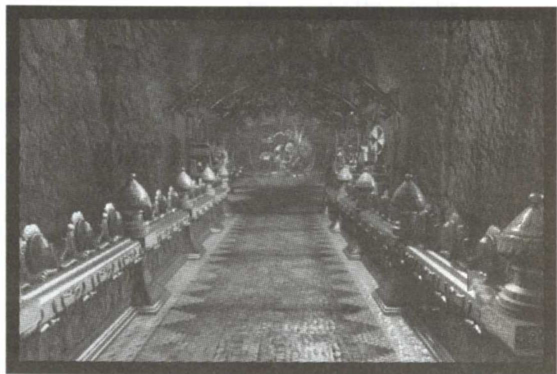
UN PASSAGE DÉCONCERTANT...

Reculez et approchez-vous de la machine qui se trouve à gauche du distributeur de pièces. C'est un réfrigérateur. Mettez la pièce dans la fente, ouvrez le clapet de droite et prenez la crème glacée (le sort OBIDIL, en fait. Ce sort n'est pas encore actif puisqu'il faut le vérifier). La machine la plus à droite est un distributeur de bonbons. Mettez une pièce et appuyez sur le bouton 8. Reculez et branchez votre machine Permo-suck sur le trou en bas de la machine. Allumez l'appareil.
Ouvrez l'aspirateur et prenez le sac de bonbons. Approchez-vous de la machine à gauche du distributeur de bonbons, la machine à boissons. Placez vos bonbons à l'emplacement du verre et sauvegardez. Utilisez une pièce et prenez un BLAM CLASSIQUE.



Prenez le paquet radioactif et allez dans le corridor sans fin, qui ne l'est plus, et au bout, tournez-vous vers la droite, vers les casiers. Glissez le paquet dans le deuxième casier en partant de la gauche, sur la rangée du milieu. Prenez la carte d'étudiant. Revenez au distributeur de bonbons, mettez une pièce dans la fente et commandez un 11. Revenez aux casiers, l'un d'entre eux s'est ouvert (la machine à bonbons communiquait avec les casiers, fallait vraiment y penser).





Prenez le médicament et lisez les livres. Reculez et allez dans les trois couloirs. Pour la bonne compréhension du jeu, je vous conseille de cliquer sur les tableaux représentant la noix de coco, la tête de mort et le cube. Enfin, comprendre, c'est un bien grand mot. Allez vers la porte au fond du corridor sans fin et mettez la carte d'étudiant dans le lecteur optique. Un gardien invisible à six bras vous attend. Utilisez votre épée sur la corde après avoir fait un pas en avant. Maintenant, il n'y a plus de pont. Vous avec peut-être un sort qui va arranger ça. Oui, lancez GOLGATEM, après avoir fait un nouveau pas vers le vide. Avancez vers le laboratoire des sorts. Juste après le pont, vers la droite, vous trouverez un parchemin BEBBURT vierge. Il faut le vérifier. Faites-le passer dans les différentes machines, dans cet ordre précis : CRÉATION, MODIFICATION, RÉPLICATION, INTERPRÉTATION, TRANSMOGRIFICATION. Utilisez ensuite votre sort dans la machine à vérifier les sorts, au fond de la pièce.



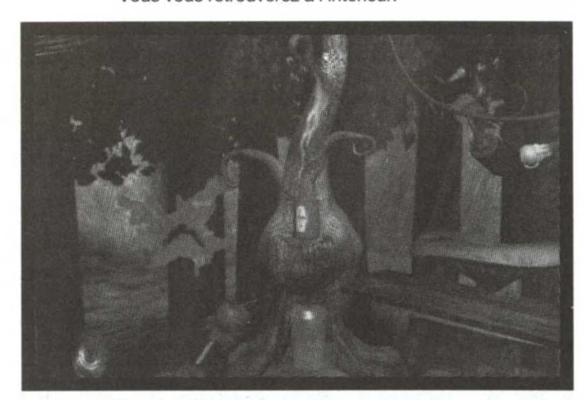
Placez aussi le sort OBIDIL de votre inventaire dans cette machine pour qu'il soit validé dans votre livre des sorts. Repassez le pont et grâce à la machine à téléportation, allez au croisement. Retournez à l'arbre aux parapluies du début et lancez BEBURTT sur l'arbre. Ramassez le sort ZIMDOR ; celui-ci ne rentre pas dans votre livre des sorts, ne vous inquiétez pas. Allez au jardin, un peu plus loin que la cabane. Il y a une plante carnivore. Donnez-lui le médicament et coupez la tige grâce à votre épée. Contournez la maison ; vous trouverez une plante étrange sur un côté de la baraque. Elle a une forme de champignon et elle est verte. Utilisez THROCK dessus. Le pied grandit. Posez la tête de la plante carnivore par-dessus.
Dirigez-vous maintenant vers l'entrée de la maison. Placez le cigare de Jack dans le bloc en pierre à gauche de la porte (un cendrier en fait) et la canette de bière dans la coupelle de droite. Lancez le sort ZIMDOR sur le liquide. Vous pourrez ainsi entrer dans la maison. Cet endroit est assez curieux, comme vous allez le voir. À droite de la chaise, l'espèce de plante, c'est le téléphone-répondeur.



CHAUD CACAO...

En écoutant les messages, vous apprenez une recette. À gauche de la porte d'entrée, il y a une espèce de liane sur laquelle vous pouvez prendre un mug. Il y a deux bibliothèques. Tournez-vous vers la plus grande. Sur l'étagère du milieu, à droite, vous pouvez récupérer des lucioles et du lard. Toujours vers la droite mais en bas cette fois, vous pouvez prendre un morceau de fondant sur le tronc d'arbre. Sortez de la maison. Vous devriez voir une ruche. Placez le morceau de lard dans la ruche puis reprenez-le (après que les abeilles aient fui) et entaillez-le à l'aide de votre épée. Prenez le miel et revenez dans la maison. Dans l'un des coins, il y a un arbre étrange. Approchez-vous en et mettez les ingrédients suivants dessus : le mug, le fondant, le miel, les lucioles, le lard et la mousse que vous avez récupérée dans le métro. Vous trouvez le sort YASTARD. Un peu tiré par les cheveux, cette partie de la solution, non ? Devant la chaise, un volet ; cliquez dessus. On peut voir un château sur pattes. Lancez le sort OBIDIL sur ce château pour qu'il se dirige vers vous. Vous vous retrouverez à l'intérieur.





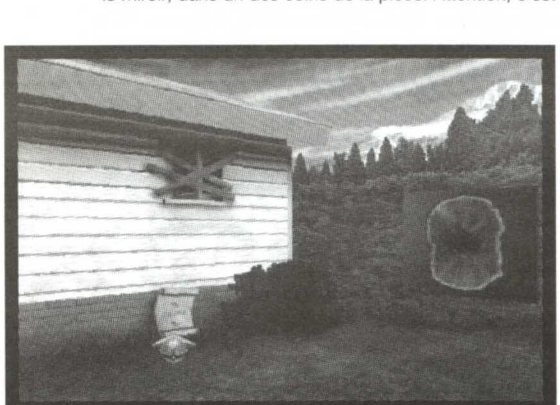
Regardez en l'air, le cœur. Vous pouvez prendre le parchemin NARWILE, qui active les tunnels temporels. Entrez dans la chambre, assez spéciale elle aussi. Il y a trois directions possibles dans cette chambre : celle par laquelle vous venez d'entrer, le miroir (on verra ça plus tard) et le placard. Ouvrez ce dernier. Utilisez NARWILE dessus. Utilisez ensuite YASTARD sur le totem du dragon (il ne se trouve pas dans votre inventaire mais au-dessus du livre des sorts). Arrivé à destination, vous incarnez le dragon. Ouvrez la boîte aux lettres et ramassez l'enveloppe. Faites le tour de la maison. Vous verrez bientôt un document. Prenez-le ; mettez l'enveloppe sur la partie «zoom» de l'inventaire et utilisez le document dessus. Revenez à la boîte aux lettres et placez l'enveloppe dedans. Refermez et cliquez sur le drapeau. Pour revenir, empruntez le tunnel temporel derrière la maison.

Dirigez-vous vers la fenêtre et prenez le demi-parchemin. Reculez, lisez le livre sur le lit. Passez maintenant à travers le miroir, dans un des coins de la pièce. Attention, c'est la pièce dans laquelle vous vous trouviez à l'instant mais tout est inversé. Même les commandes de la souris. Approchez de la fenêtre. Prenez la deuxième partie du parchemin. Il serait si simple de les assembler. En fait, il faut laisser la première partie du parchemin que vous aviez trouvée dans l'espèce d'assiette de ce reflet de chambre. Retraversez le miroir et sortez de la maison. Dans le jardin, contournez la maison pour vous retrouver face à la plante champignon. Avec le marteau, tapez dessus. Récupérez le deuxième bout du parchemin et assemblez-les en en mettant un sous la loupe et en posant l'autre bout dessus. Reculez ; dans le jardin, prenez la carte en main et allez vers la machine à téléportation. Direction, le laboratoire des sorts, bien sûr. Allez réparer votre sort (SNAVIG, extrêmement drôle comme vous n'allez pas tarder à le constater) et repartez. Direction : Les Enfers ! Allez sur le quai du métro et allez au Barrage n°3. Vous ne tarderez pas à trouver une presse.

Mettez un sou dans l'endroit prévu à cet effet et prenez le couteau jaune. Retournez aux enfers. Décrochez le combiné téléphonique. La séquence téléphonique à composer au fur et à mesure des questions est : 8, 2, 8, 9 et 5.

Donnez deux sous à Charon, le célèbre passeur, pour aller sur l'autre rive. Au fond de la pièce, une grille. En vous approchant, vous distinguez une boîte aux lettres.

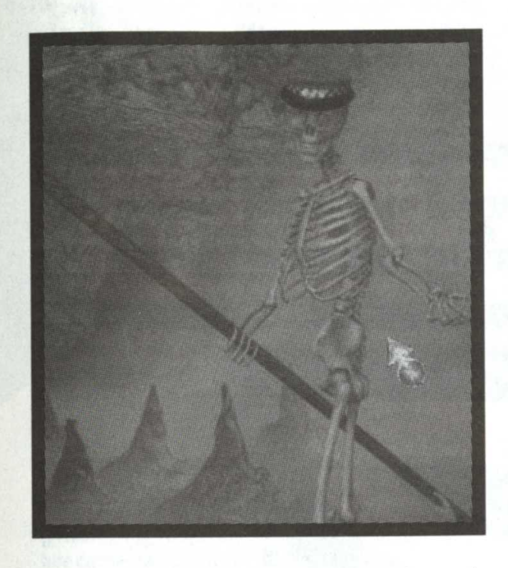
Ouvrez-la et prenez la lettre. Examinez-la avec la loupe et utilisez le couteau (un coupe-papier) pour l'ouvrir. Vous avez tous les sorts. Revenez voir Charon et lancez le sort de SNAVIG. Approchez de la créature à deux têtes et prenez la carte de pointage de Charon. Prenez le totem, Brog, en fait. Vous verrez que ce n'est pas une lumière. Approchez-vous du tunnel temporel, ouvrez-le avec NARWILE puis envoyez le dragon dans le tunnel avec YASTARD. Le dragon est le premier totem en partant de la gauche. Le joli petit archipel est un géant endormi. Vous êtes sur son pied gauche ; volez jusqu'au pied droit et tirez sur l'orteil droit. Allez maintenant sur son ventre et avancez un petit peu.



DANS LA GUEULE DU LOUP...

Vous pourrez alors prendre un objet rouge et un objet bleu. Ce sont respectivement un canot de sauvetage et un capitaine gonflable. Sur la main droite, vous pourrez récupérer une pompe dans la main d'un squelette. Revenez sur le ventre et volez vers la tête. Approchez-vous du nez et mettez un des deux objets gonflables en votre possession dans une des narines et l'autre dans la deuxième narine. Gonflez les deux. Allez dans la bouche. Avancez sur la langue et prenez la noix de coco. Prenez la corde et revenez à l'entrée de la bouche. Prenez la dent en or. Levez la tête. Dans le canot de sauvetage, placez la noix de coco. Sortez de la gueule du géant et montez sur son museau. Attachez le capitaine au canot et revenez dans la bouche. Faites éclater le capitaine avec la dent. Dépêchez-vous de sortir, si vous ne voulez pas passer de longues années au fond de l'estomac d'un dragon. Vous vous retrouvez sur le ventre. Vous distinguez le canot de sauvetage. Approchez-vous-en. Le château surgit sous la mer. Déposez la noix de coco sur son petit coussin. Empruntez le tunnel temporel pour vous retrouver dans les enfers. Lancez SNAVIG sur le monstre à deux têtes. Revenez voir Charon (attention, l'image est doublée ! Vous avez deux têtes). Sur la berge, il y a une machine qui vous téléportera au repaire du maître du donjon. Allez-y. Entrez dans la maison puis dans la chambre et lancez YASTARD sur le totem de Brog (le deuxième). Commencez par aller chercher les deux torches dans le jardin. Dirigez-vous vers la porte de la maison. En cliquant dessus, Brog la cassera. Entrez, descendez les escaliers. Vous pouvez apercevoir dans la pénombre une niche dans laquelle on trouve des œufs. Remontez. Dans l'espèce de marmite, il faut que vous placiez un œuf. Éclairez en utilisant la torche allumée. Reprenez l'œuf, redescendez et tournez-vous vers la gauche. Il y a des stalagmites. Envoyez l'œuf dur sur l'un d'entre eux pour ouvrir un passage et engouffrez-vous dedans. Là, vous vous retrouvez devant un énigme digne de 7th Guest. Mais bon, vous avez vu à qui vous avez affaire ? Oui, Brog. Dommage... Utilisez le bâton sur la structure et ramassez le crâne. Vous vous retrouverez dans le château. Posez le crâne sur le coussin et traversez le tunnel temporel. Retournez au croisement, tournez à





droite puis allez à votre point de départ, au-dessus de l'escalier. Ne remontez pas à la corde ! On revient justement pour ça. Levez la tête et lancez GLORF sur la corde. Allez maintenant au métro ; choisissez l'arrêt Monastère. L'un des côtés du quai est fermé par des éboulis. Levez la tête. Dans votre inventaire, attachez l'épée à la corde. Utilisez votre assemblage dans la bouche d'aération. Il ne vous reste plus qu'à grimper. Vous voici dans la salle de totémisation. Sur le panneau de contrôle, choisissez «Le hall de l'inquisition» en appuyant sur la diode correspondante. Vous pouvez aller voir le poster sur le mur pour comprendre le fonctionnement de la machine. Avancez vers les trois petites roues et tournez celle de droite. Normalement la lumière jaune disparaît et si vous reculez, vous constaterez qu'une lumière violette est apparue. Dirigez-vous maintenant vers la console (on distingue une lumière verte) et tirez sur le levier. Hop, vous voilà totémisé, mais pas définitivement. Derrière vous, en bas de la gouttière, vous pouvez ramasser le totem de la jolie Lucy.
La niche juste à côté de laquelle vous avez trouvé le dernier totem. Reculez. À droite de la caisse se trouve une petite niche camouflant un tunnel temporel.



On distingue une espèce d'automate, avec un marteau. Baissez le levier et appuyez sur le bouton rouge ; le marteau cassera. Allez ouvrir la porte du fond et sortez. Vers la gauche, vous pourrez appuyer sur un bouton rouge. Prenez le maillet du milieu et rentrez à l'intérieur. Utilisez le maillet-marteau sur l'automate. Il brisera la porte qui mène au tunnel temporel. Lancez le sort NARWILE dessus et envoyez le totem de Lucy (celui de droite) dedans grâce au sort YASTARD. Vous vous retrouvez dans le village du départ.

L'ENFER DU JEU

Entrez dans le magasin de Jack. Dirigez-vous vers la table des cartes et prenez-les. Dirigez-vous vers le jeu de fléchettes, à gauche de l'entrée. Utilisez la carte «4» sur la mouche pour la transformer en un «5». Revenez à la table du jeu de cartes pour réaliser une opération correcte. Il y a deux possibilités : 5/1-2=3 ou 5/1-3=2 (voir notre encadré : La table de jeu).
Là, vous pourrez jouer au jeu de la grue, du feu et de l'eau (une version remix du jeu de la pierre, des ciseaux et du papier). Approchez-vous de Jack. Il ignore que vous êtes télépathe. Pour savoir ce qu'il va jouer, cliquez sur lui. S'il s'apprête à jouer le feu, utilisez l'eau (icône de droite). S'il veut jouer la grue, utilisez le feu (icône du milieu). Si c'est l'eau, utilisez la grue (voir notre encadré : Le jeu du grufeuho). Au bout de cinq parties, il perdra. Et il vous donnera le cube du fondement. Lorsque vous vous retrouverez dans le château, placez le cube sur son petit coussin. Reprenez le tunnel. Vous vous retrouvez en prison. Approchez-vous du soupirail et parlez à Jack en cliquant dessus. Lorsque le parchemin arrive, utilisez votre couteau, le seul objet restant dans votre inventaire, sur la vis la plus à droite. Prenez le sort. Reculez, dirigez-vous vers l'affiche et prenez-la. Reculez encore et cliquez sur le bas de la porte. Glissez l'affiche sous la porte et remontez. Lancez le sort sur la porte. Approchez-vous du trou de serrure et poussez la clé avec le couteau. Tirez l'affiche et prenez la clé. Remontez et insérez-la dans la serrure. Sortez, allez vers la gauche, derrière la console. Regardez la télé. Vous verrez Jack au bloc 31-05. En regardant sur la carte bleue, on comprend que le 3 du 31 correspond à la colonne et le 1 à la ligne. C'est la combinaison 31-AB qui est la bonne. Vous voilà à la phase finale de l'aventure. Utilisez le parchemin sur le livre des sorts. Il possède la singulière possibilité d'inverser les effets de tous vos sorts. Retournez à l'intérieur du château pour prendre les trois objets des différentes magies : le crâne, le cube et la noix de coco. Dirigez-vous vers l'antenne. Lancez VORZER sur la tente pour la fermer, après vous en être un peu approché. Avancez un peu vers l'antenne. Lancez MARGI sur l'écran pour faire apparaître un grillage. Reculez et approchez-vous du bout de la prise. Débranchez-la. Maintenant, vous pouvez couper le grillage avec votre épée. Avancez. En bas de l'antenne, il y a une sorte de socle. Placez-y le crâne et montez. Arrivé au premier étage, avancez vers la petite niche. Vous pourrez placer le cube. Reculez et montez encore. En haut, placez la noix de coco sur la coupelle de droite. Comme le suggère la voix, mettez la lanterne de l'autre côté. Il ne vous reste plus qu'à lancer MAXOV. Ah non ! La voix de Yannick ne permet pas de lancer correctement le sort. Montez et utilisez votre épée sur l'antenne de droite. Là, vous pourrez lancer MAXOV.

LÉO DE URLEVAN

LE JEU DU GRUFEUHO

Facile, comme jeu, quand on lit dans le jeu de l'adversaire comme dans un livre ouvert...

(1) S'il choisit l'eau (2) S'il joue la grue (3) S'il joue le feu

LA TABLE DE JEU

Cette énigme est loin d'être compliquée : une division, une soustraction. Mais il faut avoir les bonnes cartes !

Jouez aux cartes et Devenez un privilégié

5 ÷ 1 - 2 = 3

Dans la fente (1) mettez la carte 4 modifiée avec la mouche écrasée. Dans la fente (2), c'est la carte 1. Dans la fente (3) vous pouvez mettre la carte 2, ou la 3. Dans la fente (4) mettez la carte restante.

NEED FOR SPEED 3

-180, droite.

- OK !

- 80, serré gauche.

- OK !

- 160 droite-gauche rapide.

- OK !

- ...

- Et le prochain virage ?

- ...

- Grouille, on y arrive !

- Je sais pas, j'ai perdu la feuille !

- AAAAAAhhhhhhhhhh

Voilà le genre de mésaventure qui ne vous arrivera pas, car vous tenez entre les

ÉDITEUR	Electronic Arts
CONFIG.	Pentium 233, SVGA, W95
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Octobre 98

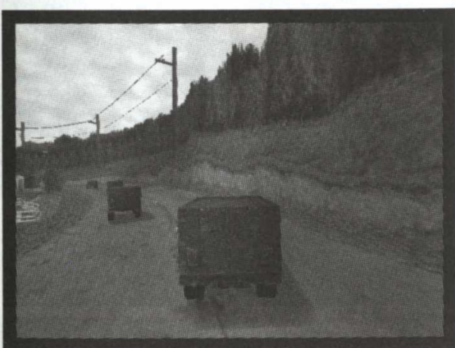
Malgré ses airs de jeu d'arcade, Need For Speed 3 est une course de voitures riche en surprises et subtilités. Ce guide est là pour vous mettre le pied à l'étrier afin de vous éviter de rayer la belle Lamborghini de papa au premier virage.



DÉROULEMENT DU JEU

Need for Speed 3 est composé de plusieurs jeux différents qui vous permettront d'accéder à de nouvelles voitures et à un circuit caché. Voilà la procédure la plus simple et la voiture à choisir pour arriver à la fin du jeu :
- disputez le mode Challenge Débutant avec la Lamborghini Diablo SV pour accéder au circuit caché Empire ;
- disputez le mode Challenge Expert avec la Lamborghini Diablo SV pour obtenir la voiture cachée El Niño ;
- disputez le mode Trophée Gt Débutant avec la Lamborghini Diablo SV pour obtenir la voiture cachée Jaguar XJR-15 ;
- disputez le mode Trophée Gt Expert avec la Lamborghini Diablo SV ou la Jaguar XJR-15 pour obtenir la voiture cachée Mercedes CLK-GTR ;
- disputez le mode Poursuite en civil avec la Mercedes CLK-GTR pour obtenir la voiture cachée El Niño /Police ;
- disputez le mode Poursuite en flic avec la El Niño Police pour obtenir la voiture cachée Diablo SV Police ;

Mis à part le dernier championnat où la El Niño Police est vraiment indispensable pour vous faciliter la vie, je vous conseille de presque toujours piloter la Diablo, vous allez très vite comprendre pourquoi dans le chapitre suivant.


COURSE D'UN CONVOI MILITAIRE : LES GALONS VONT SAUTER.

LA MEILLEURE VOITURE

En théorie, il est difficile d'indiquer la meilleure voiture car cela dépend un peu de votre style de conduite. Mais bon, à l'usage, on se rend vite compte que certaines voitures devraient rester au garage, tandis que d'autres s'imposent d'emblée. La meilleure voiture est de loin la Diablo, non pas que ce soit la plus rapide ou la plus maniable, mais tout simplement parce que c'est la voiture la plus équilibrée et qu'elle est accessible dès le début du jeu.
Cela signifie que vous ne pourrez que progresser avec cette voiture et que vous arriverez, à la fin du jeu, à la manier à l'instinct. C'est d'autant plus important que les courses Expert peuvent être en mode Miroir, Inversé, de nuit ou dans des conditions météo terribles et tout cela de façon totalement aléatoire (au fait, un détail : pendant les courses de nuit, mettez-vous toujours en pleins phares en appuyant deux fois sur la touche «**L**»). Comme on n'a pas vraiment le temps de se familiariser avec toutes ces conditions de course variables, mieux vaut dès le début connaître sa voiture.

Lorsque vous aurez obtenu la voiture cachée Jaguar XJR-15, vous serez peut-être tenté d'adopter ce bolide car même si, en théorie, il a une vitesse de pointe inférieure à la Diablo, sa maniabilité excellente lui permet le plus souvent d'avoir de meilleures trajectoires et donc de sortir plus vite des virages pour obtenir des pointes de vitesse supérieures à celles de la Diablo. Mais c'est un choix un peu difficile car il faut tout de même se familiariser avec une nouvelle voiture alors qu'on vient de parcourir les trois quarts du jeu au volant la Diablo.
La Mercedes CLK-GTR est la voiture cachée civile ultime. En un mot, elle est parfaite : accélération fulgurante, vitesse de pointe phénoménale et adhérence supérieure. Dès qu'on l'a obtenue, on ne peut plus s'en passer : dommage, car elle apparaît alors qu'on a presque fini le jeu (mais elle sert quand même dans le mode Poursuite du côté civil).
Pour finir, aussi performante que soit la voiture, n'oubliez pas de la régler si vous voulez être encore plus rapide (voir le chapitre sur les réglages).



LA CONDUITE

Le style de conduite de Need For Speed 3, c'est de l'arcade pure qui n'a rien à voir avec la simulation, c'est-à-dire qu'il faut adopter des comportements de conduite bien particuliers. Pour faire simple, disons que la plupart des virages serrés se prennent simplement en levant totalement le pied de l'accélérateur et en tournant à fond le volant, puis en accélérant de nouveau vers la sortie du virage. Les voitures se conduisent aussi à l'oreille : si vous remarquez que les pneus commencent à crisser, c'est que vous êtes à la limite d'adhérence et qu'il va falloir penser à lever le pied (malheureusement, sur les circuits glissants, ceux qui sont enneigés notamment, on perçoit moins bien ce signal d'alerte).

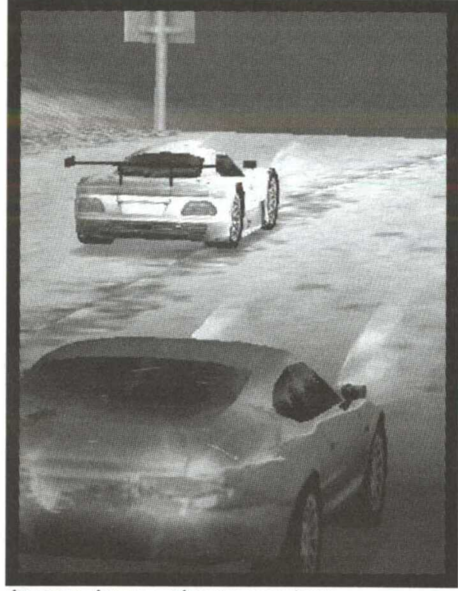

UNE SCÈNE DIGNE DES BLUES BROTHERS.

Il est possible aussi de freiner un grand coup avant l'entrée d'un virage mais cela n'est valable que dans quelques cas extrêmes : virages serrés à 180° ou virages difficiles après une très longue ligne droite où l'on a acquis une très grande vitesse... De toute façon, il vaut mieux toujours freiner avant le virage que pendant pour le prendre dans la lancée en ne se concentrant plus que sur la direction. Pour les voitures ayant une adhérence faible, on peut aussi freiner dans un virage tout en tournant à fond, ce qui a pour effet de les faire déraper : cela s'avère assez pratique pour prendre les virages les plus tordus.
Si vous frottez sur les bords d'un virage pris trop vite, ce n'est pas trop grave à condition que vous continuiez à tourner à fond tout en gardant le pied levé : votre voiture retrouvera un angle de braquage adéquat et la perte de vitesse sera à peine sensible. Dans certains cas, ricocher sur les parois d'un virage peut même faire gagner du temps car la voiture se retrouve dans un meilleur angle de sortie sans avoir ralenti.




ET LE GAGNANT EST...

es mains le guide «routier» de Need For Speed 3, à mettre dans toutes les boîtes à gants ornées de ronce de noyer.



L'UNE FREINE, L'AUTRE PAS ; C'EST TOUTE LA DIFFÉRENCE.



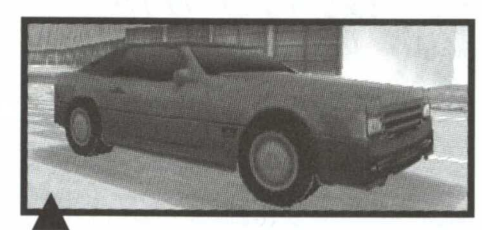
— CHEF, LE BALLON EST EN EXCÈS DE VITESSE ! ON L'ARRÊTE ? — TAIS-TOI ET DORS !

En ligne droite, pour atteindre les vitesses de pointe les plus élevées, vous devez absolument éviter de toucher à la direction, car chaque coup de volant, même le plus léger, vous fera perdre quelques km/h. Il faut donc essayer de maintenir les trajectoires les plus rectilignes possible entre deux virages.
Pour le démarrage canon, cela dépend un peu de la voiture car il faut faire monter le compte-tours jusqu'à 3.500 ou 4.500 tours/minute en évitant de passer dans le rouge. Plus la voiture est puissante et dispose d'une bonne adhérence et plus il faut élever cette tranche (la Mercedes CLK-GTR peut faire des démarrages canon à 4.500 tours, alors qu'une voiture «lente» typique du groupe C tournera plutôt autour des 3.500 tours/minute).
Enfin, le frein à main est un gadget avec toutes les voitures de courses car elles ont une bonne adhérence et vous perdrez du temps à l'utiliser. Par contre, avec les voitures bonus (les «go00» à «go21», voir plus loin), l'usage du frein à main devient vraiment utile car ces voitures tournent mal pour la plupart et grâce à lui, vous pourrez prendre les virages tout en dérapages contrôlés.
Le frein à main ne sert que dans les virages, en ligne droite, il est à peine efficace. Pour l'utiliser à plein rendement, Il faut tourner et donner de petit coups brefs de frein à main pour faire déraper la voiture et lui donner le bon angle d'attaque du virage.

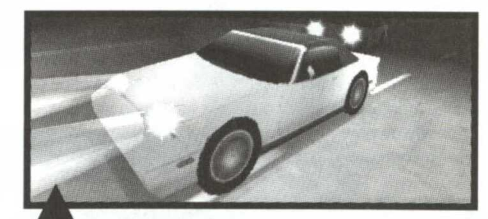
LES CODES SECRETS

A Codes pour obtenir les véhicules bonus

Ces véhicules ne s'obtiennent que par un code secret et ne sont utilisables que dans certains modes de course. À partir de n'importe quel menu, tapez rapidement au clavier «**GO**» puis maintenez la touche **SHIFT** enfoncée et entrez alors l'un des nombres de 00 à 21 en utilisant les chiffres en haut du clavier (c'est impératif). Vous entendrez un léger bruit de souffle qui confirmera la validation du code. Lancez alors le mode Simple Course pour piloter le nouveau véhicule.



GO 00 - Miata (peinture métallique) : la voiture de monsieur tout le monde pour se taper des «pointes» à 180.

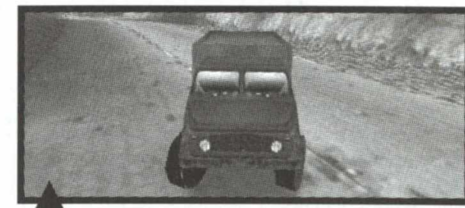


GO 01 - Miata (peinture blanche) : la go00 avec une autre robe.



GO 02 - Toyota Landcruiser : ce 4x4 a une accélération catastrophique mais il n'en reste pas moins amusant à conduire.

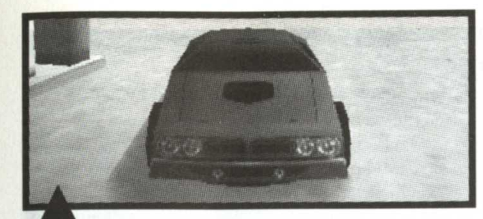




GO 03 - Fourgon militaire : à peine plus rapide que le bus, ce fourgon est tout de même assez maniable et on peut lui donner des réglages de course pour taper le 130.



GO 04 - BMW Série 5 : le numéro 5 des hommes au parfum. La grande classe.



GO 05 - 71 Plymouth Cuda : on se croirait dans Interstate 76. Il vous faudra jouer du frein à main pour en tirer le meilleur parti.



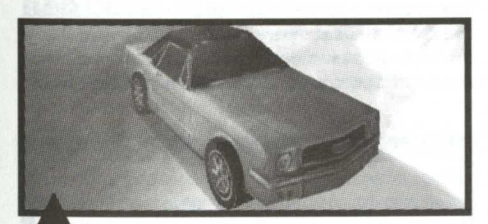
GO 06 - Pickup Ford : mises à part les accélérations poussives (faut que je descende pousser ?), ce pick-up est relativement agréable à conduire.



GO 07 - Jeep Cherokee : juste un peu plus nerveuse que le pick-up Ford.



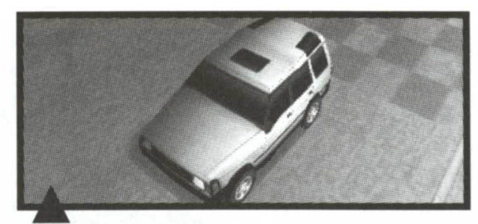
GO 08 - Van Ford : vous allez découvrir l'usage du frein à main avec ce van dont la conduite peut s'avérer alors très technique.



GO 09 - 64/65 Mustang : ah, la Ford Mustang... Chère à Gainsbourg et aux amateurs de belles américaines, elle ne vous décevra pas.



GO 10 - Pick-up Chevrolet : le look rétro inimitable de ce pick-up ne le sauvera pas de la casse, car il est difficile à conduire.



GO 11 - Range Rover : au rayon grosses voitures, la Range Rover tient le haut du pavé.



GO 12 - Bus scolaire : quels que soient les réglages adoptés, ce bus est quasiment impossible à conduire, alors évitez de l'utiliser sur les circuits sinueux.



GO 13 - Taxi : de bonnes accélérations pour une voiture civile, mais il s'essouffle vite.



GO 14 - Camionnette Chevrolet : celle-ci n'a rien à envier au bus en matière de conduite lourde mais les réglages amélioreront la situation.



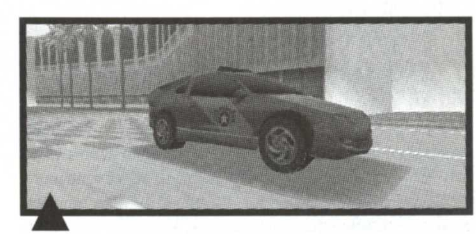
GO 15 - Break Volvo : on s'y sent en sécurité. Une bonne tenue de route et surtout, il n'est guère rapide !



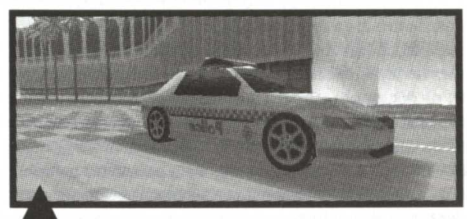
GO 16 - Sedan : voilà une voiture assez bien équilibrée qui permet de prendre rapidement les virages et qui tape le 160 en ligne droite.



GO 17 - Voiture de police 1 : très rapide, puisqu'elle peut dépasser les 200 km/h après réglage. Cette voiture de police est très maniable, surtout si vous utilisez le frein à main .



GO 18 - Voiture de police 2 : une Mitsubishi esthétique et assez maniable, mais trop lente.



GO 19 – Voiture de police 3. C'est la meilleure des quatre «policières» : excellente reprise, adhérence hors pair et bonne vitesse de pointe.



GO 20 - Voiture de police 4 : celle-ci réunit tous les défauts et toutes les qualités des Range Rover mais, bien réglée, c'est un vrai bonheur.



GO 21 - Fourgon militaire : identique au fourgon go03.



REMARQUE

Tous les véhicules bonus peuvent être réglés. Il suffit d'aller dans l'écran de réglage des voitures, de taper le code du véhicule bonus désiré, puis de faire les réglages souhaités et de cliquer sur le bouton Départ. Le véhicule bonus reprendra alors les réglages de la voiture par défaut qui était affichée.

B Les autres codes

Vous pouvez aussi taper l'un des codes suivants dans n'importe quel menu du jeu (un code bien tapé sera confirmé par un bruit de souffle léger).
EMPIRE : le circuit caché Empire City est activé.
GOFAST : les voitures sont plus rapides.
ELNINO : la voiture cachée El Niño est disponible.
JAG : la voiture cachée Jaguar XJR-15 est disponible.
MERC : la voiture cachée Mercedes CLK-GTR est dispo.
ALLCARS : toutes les voitures cachées (sauf les véhicules bonus) sont disponibles.
RUSHHOUR : trafic routier plus dense.
MADLAND : effet inconnu.


GOFAST ou GOSAFELY ?

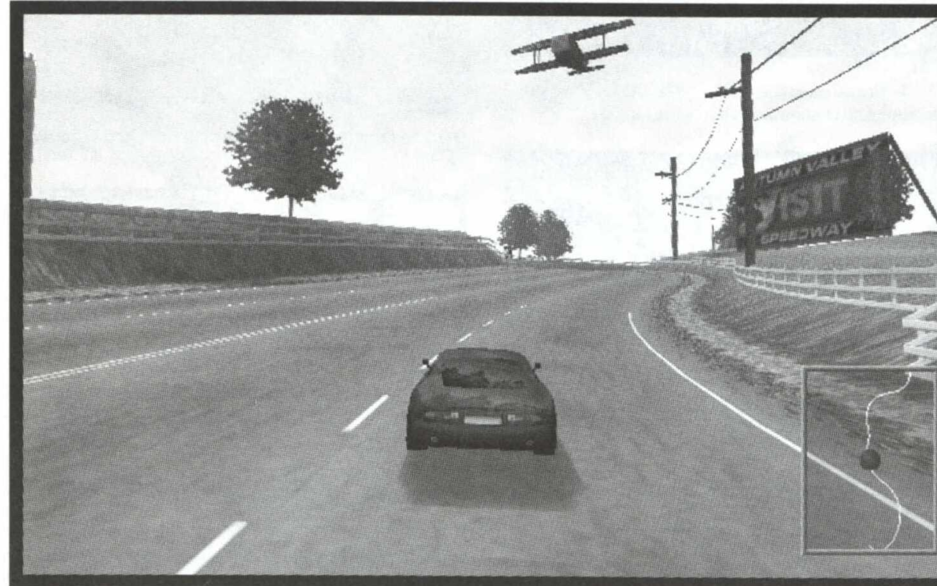
LES RÉGLAGES

Vous croyez avoir réalisé les meilleurs temps ? Rien n'est moins sûr ! Touchez un peu aux réglages et votre véhicule pourra d'un seul coup gagner de précieuses secondes au tour. D'accord, il faut un peu se salir les mains et faire quelques essais mais, lorsqu'on gagne 40 km/h en vitesse de pointe, c'est plutôt agréable.
Les réglages restent quand même une option de pro, car il est parfois difficile de trouver un bon compromis entre des paramètres tels que le tracé du circuit, les performances du véhicule, les conditions météo et tout simplement le style de conduite que l'on préfère (adhérence de F1 ou dérapage au frein à main : il faut choisir).
Moteur : si le circuit est rapide ou si votre véhicule a une faible vitesse de pointe (comme le fourgon militaire), mettez le maximum de puissance. Cela permettra au véhicule d'accélérer lentement mais sûrement (gare aux accidents et aux touchettes, car pour reprendre de la vitesse, vous perdrez du temps...). Si le circuit est très sinueux – c'est le cas des circuits de montagne –, mettez au contraire le couple à fond.
Freinage : mettre le freinage à fond vers l'AV (avant) est généralement le réglage le plus sûr et le plus efficace.
Direction : les véhicules de Need For Speed 3 ont tous tendance à sous-virer à petite vitesse et il est donc hautement conseillé de régler la direction au maximum en «plus directe».
Rapport de boîte : mettez des rapports courts pour les circuits sinueux et des rapports longs pour les circuits de vitesse ou les véhicules très lents (comme le fourgon militaire).
Suspensions : préférez toujours une suspension très dure sauf si vous appréciez les dérapages et la conduite en glisse (qui peut s'avérer utile en montagne mais assez ardue à plus de 300 km/h).
Aérodynamique : mettez le maximum d'appuis aérodynamiques (à fond dans le long, donc), car s'ils vous font perdre un peu de vitesse, ils vous donneront en revanche un léger gain de stabilité dans les virages.
Pneumatiques : les pneus «racing» sont excellents en toute condition excepté par temps de pluie mais alors, il est trop tard pour en changer. Si vous jouez un championnat en mode Expert, appliquez aux pneus un réglage moyen pour éviter les mauvaises surprises météo (et sur les circuits montagneux, choisissez toujours des pneus pluie pour limiter la casse).

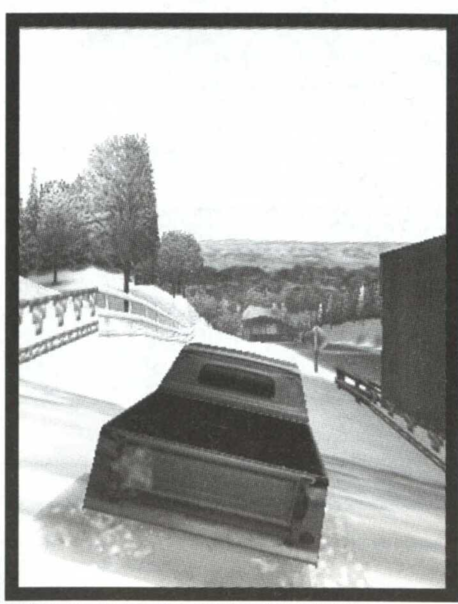

TU LA SENS L'ACCÉLÉRATION DE LA CLK, DIS ?

MAIS QUE FAIT LA POLICE ?

La police de Need for Speed 3 est chargée d'arrêter les contrevenants dans les plus brefs délais . À l'usage, on se rend compte qu'il n'y a qu'une seule technique efficace lorsqu'on joue les flics : accélérez à fond pour vous placer à côté de l'adversaire et au moment où vous allez le dépasser, allumez vos gyrophares puis donnez un grand coup de volant pour lui couper la route afin de le bloquer sur le bas-côté. L'arrestation est effectuée : appuyez tout de suite sur la touche **R** pour être repositionné sur la route et repartez d'une accélération fulgurante pour arrêter le contrevenant suivant. Vous ne devez donc utiliser le gyrophare qu'à la dernière seconde, au moment du dépassement, car sinon, vous verrez que vos adversaires deviennent d'un seul coup plus rapides. N'essayez pas non plus de faire la course avec eux pour les rattraper, ce serait une perte de temps. Enfin, la herse (touche **S**) n'est qu'un gadget face à l'ordinateur, car il faut doubler un adversaire, prendre de l'avance, poser la herse à un endroit où il ne pourra pas l'éviter - et la poser suffisamment tôt pour qu'elle soit active lors de son passage !



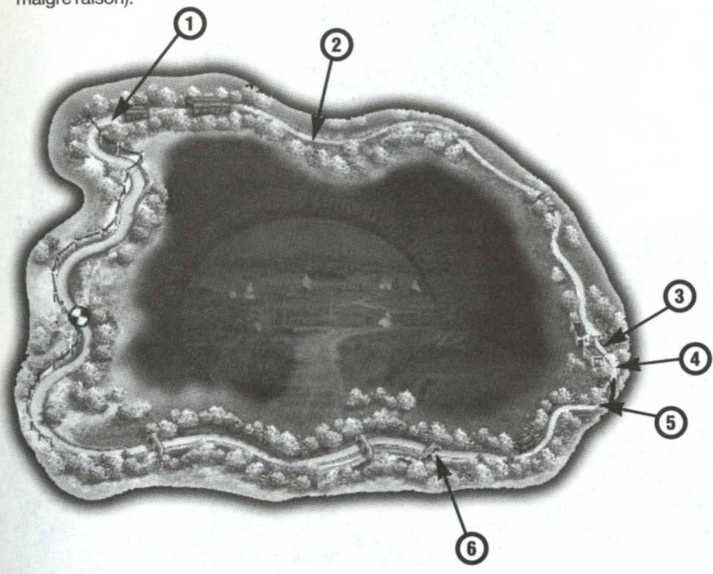
HOMMAGE À «LA MORT AUX TROUSSES» ?


VOILÀ LE GENRE DE RACCOURCIS FUN MAIS PAS TRÈS PRATIQUES.

LES CIRCUITS

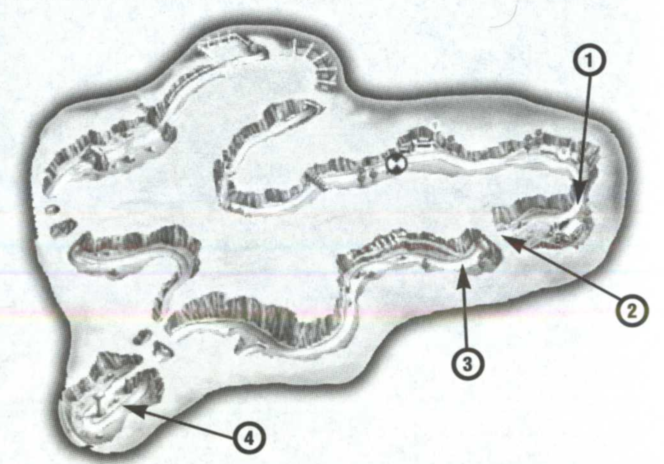
HOMETOWN

Ce circuit extrêmement rapide est parfait pour débuter, mais c'est aussi l'un de ceux qui vous poseront le plus de problèmes ! En effet, il est tellement court (moins d'une minute trente pour le boucler) qu'en mode Poursuite, vous aurez à peine le temps d'arrêter les contrevenants. Et en mode Championnat, il ouvre la saison, c'est-à-dire que vous partirez dernier sur la ligne de départ et qu'il faudra remonter des voitures qui ne perdent quasiment pas une seconde.
Bon, faisons le tour du propriétaire : la première difficulté, c'est le virage avant les «ponts couverts» (**1**) : mieux vaut un peu lever le pied pour assurer et le passer correctement, car c'est le point de départ d'une succession de virages qui se prennent sans ralentir jusqu'à la ville (plus la voiture est rapide, plus vous devez anticiper les virages, mais ça passe toujours). Évitez absolument le talus à gauche du premier «pont couvert» : il vous ferait perdre un temps fou dans un saut inutile. Ne vous souciez pas du passage fermé à gauche (**2**) : ce n'est pas un raccourci mais le tracé d'une autre course et vous en verrez d'autres. L'arrivée en ville est caractérisée par une double voie (**3**) : prenez de préférence la voie de droite qui se trouve la mieux dans l'axe mais n'hésitez pas à passer à gauche s'il y a embouteillage. Levez légèrement le pied si nécessaire à la sortie de la double voie (**4**) puis accélérez de nouveau pour freiner tout de suite et braquer à fond pour prendre le virage à angle droit (**5**) : c'est le seul endroit du circuit où vous prendrez vraiment des secondes sur l'ordinateur car il passe trop prudemment ce virage. Il ne vous reste plus qu'à foncer jusqu'à la ligne d'arrivée en ne prenant le sentier qui longe la rivière (**6**) que pour éviter les barrages de police (et encore, c'est une bien maigre raison).



REDROCK RIDGE

Se déroulant dans le désert, Redrock Ridge est un circuit très glissant à cause de la poussière mais cela ne posera de problèmes qu'aux voitures les plus rapides (qu'il vaudra mieux régler en conséquence). Foncez jusqu'aux longs virages de la station-service et de l'antenne satellite (**1**) où vous lèverez à peine le pied, puis coupez à travers les rochers au centre de la route (**2**) pour avoir la trajectoire la plus rectiligne possible et sortez du dernier virage (**3**) dans l'axe pour faire un saut correct qui vous remettra en selle. Juste à droite de la descente, il y a une corniche que l'on peut emprunter jusqu'au bout afin de faire un saut sur la corniche de l'autre côté de la route, mais il faut tout de même redescendre sur la route et ce chemin de traverse ne sert que pour le spectacle ou contre la police. Le reste du circuit se passe sans encombre mis à part un raccourci (**4**) assez secouant qui vous permet de couper le virage du Redrock afin de gagner des secondes même sur les voitures les plus rapides.

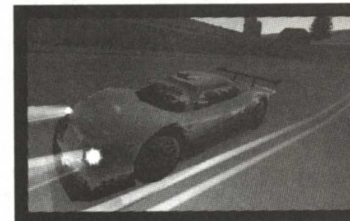




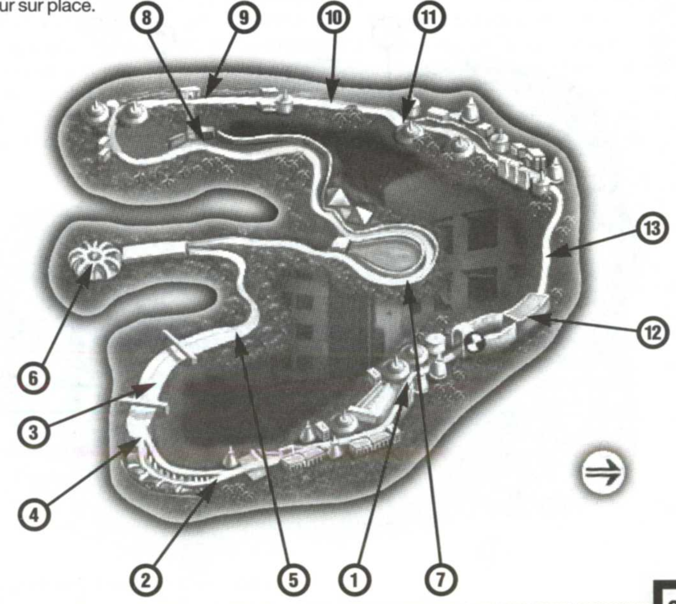
«RESPECTEZ LA SIGNALISATION !», QUI DISENT, LES POULETS. QUELLE SIGNALISATION ?

ATLANTICA

C'est le rêve pour les amateurs de grande vitesse mais le circuit est très technique et il faudra du doigté. Commencez par mettre le pied au plancher, sauf si vous voulez éviter des flics en passant par la zone de jardin à droite juste après la ligne de départ (**1**). Foncez jusqu'au grand virage d'où part à gauche une voix annexe surélevée (**2**) . Normalement, il vaut mieux rester sur la route principale et prendre la voix de droite du canal (**3**) mais «l'itinéraire bis» vous permet d'éviter les barrages et de ressortir sur le canal par la voie de gauche en vous permettant même un saut fabuleux si vous utilisez la rampe qui se trouve juste avant l'arrivée dans le canal (**4**). Au bout du canal, si vous êtes dans la voie de droite, donnez un coup de frein juste avant la fin puis braquez et accélérez de nouveau : vous sortirez du canal à fond pour entrer dans le tunnel sans toucher les murs (gain de temps sur l'ordi. assuré). Roulez pleins gaz jusqu'au virage en boucle (**6**) du dôme où un petit coup de dérapage vous permettra de faire la grande boucle sans encombres (si vous avez une voiture qui tient la route, levez au contraire le pied, pour mieux repartir ensuite). Continuez à foncer en prenant le grand virage d'Atlantica (**7**) à l'extérieur pour aller plus vite (vous pouvez par contre prendre l'intérieur pour cause de bouchon ou de poulets agressifs) et si vous voulez encore gagner des secondes, prenez le raccourci sinueux après le virage d'Atlantica (**8**) qui vous conduira directement sur le bord de mer. Le long de la côte, vous pouvez défoncer les barrières (**9** et **10**) pour passer sur la croisette afin d'éviter la surpopulation, mais on va beaucoup plus vite sur la route. Ce qui nous amène pied au plancher au premier virage en chicane qui doit se prendre à fond (**11**) : si vous levez le pied, c'est que vous n'êtes pas fait pour ce jeu. Toujours sur votre lancée, préparez-vous à passer la deuxième chicane du tunnel (**12**) en prenant la voie de gauche du virage juste avant (**13**) car vous arriverez ainsi parfaitement dans l'axe. Voilà, le tour est bouclé, et dès que vous saurez bien prendre les deux chicanes sans ralentir, vous laisserez l'ordinateur sur place.

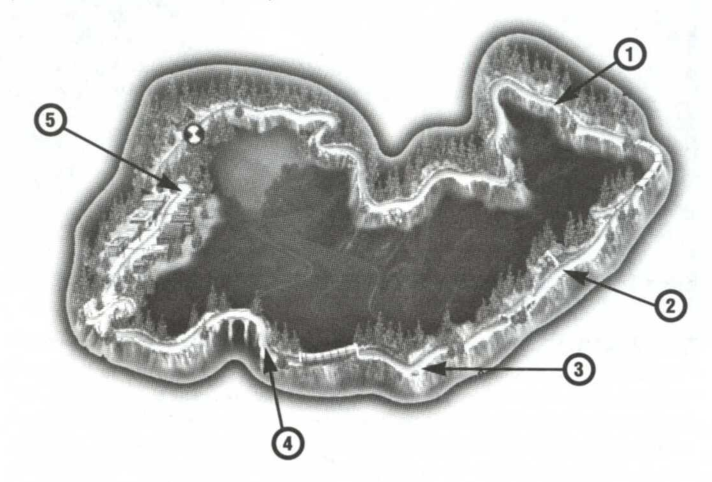


UN CAVALIER QUI SURGIT DU FOND DE LA NUIT....



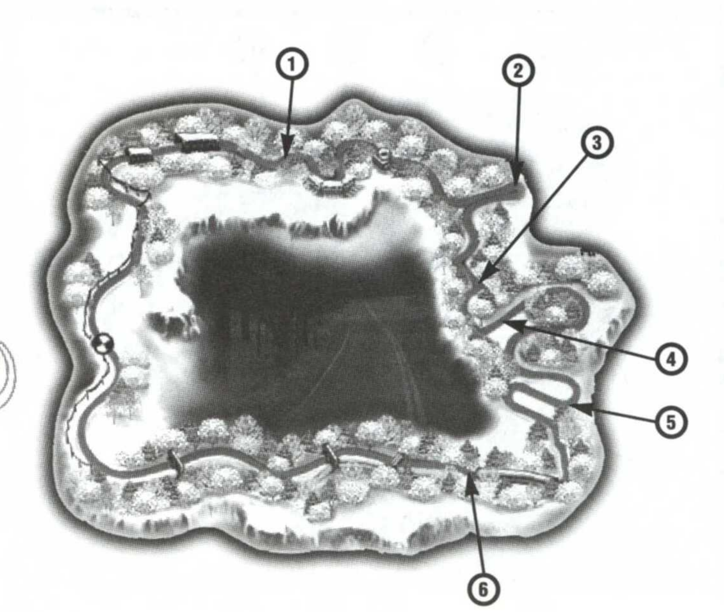
ROCKY PASS

Cette première course de montagne va vous faire tourner la tête, car elle est constituée d'une succession de virages qui sont un régal pour les voitures maniables ayant une bonne reprise (je sais, ça limite le choix). Si la police vous pose problème, vous aurez deux chemins annexes (**1** et **4**), parallèles à la route, qui vous mettront un moment au vert. Il y a un passage du circuit assez spectaculaire car lorsque vous longerez le ravin à pleine vitesse, vous pourrez traverser un rocher en forme d'anneau (**2**), ce qui permet d'atteindre des vitesses de pointe élevées lorsqu'on arrive au point de vue (**3**), mais pensez à ralentir à cet endroit sinon vous allez vous clouer contre les rambardes de sécurité. Lorsque vous aurez atteint la ville, remarquez l'escalier sur la gauche avant le dernier virage (**5**) : c'est une rampe qui permet de faire des sauts sympathiques mais pas très efficaces si vous voulez péter les chronos.



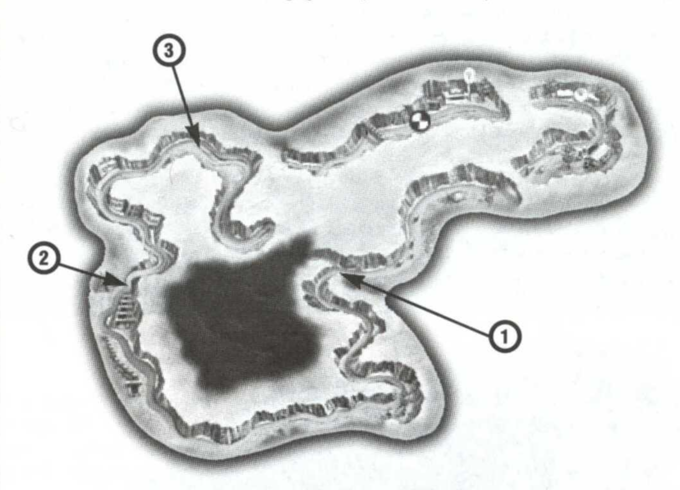
COUNTRY WOODS

- Voilà une course de montagne bien plus difficile, car la route est enneigée et les réactions des voitures parfois hasardeuses. Malgré la présence de neige sur les bas-côtés, n'hésitez pas à mordre dessus pour doubler les concurrents dans les virages les plus lents ou au contraire pour garder de la vitesse dans les passages les plus rapides. Le début du circuit est identique à Hometown jusqu'à la sortie des ponts couverts ; après, la balade en montagne commence vraiment par une déviation à gauche (**1**). Après la ville, qui se traverse à vitesse modérée, un virage en épingle à cheveux (**2**) donne envie d'utiliser le frein à main, mais il est préférable de ralentir pour le prendre tranquillement (frein à main et neige font mauvais ménage). Il y a ensuite une succession de virages à angle droit (**3**) : levez le pied, braquez et accélérez dès que vous êtes dans les virages pour gagner du temps sur les concurrents trop prudents. On arrive alors à un raccourci qui va vous donner un avantage énorme : coupez à travers le petit bois sur la droite (**4**) pour vous retrouver à la sortie du virage, de l'autre côté de la forêt. Si vous avez du mal à piloter dans le petit bois à cause de la neige, essayez tout de même d'aller le plus loin possible puis appuyez sur la touche «R» pour vous repositionner automatiquement sur la route, de l'autre côté : cela aura le même effet (bien qu'on soit à deux doigts de la triche). Il ne vous reste plus qu'à redescendre dans la vallée (notez au passage le chemin de terre (**5**) parallèle à la route qui permet d'éviter les barrages) et à rejoindre le tracé d'Hometown en faisant attention au saut à la sortie du tunnel (**6**) pour atterrir correctement au milieu de la route.

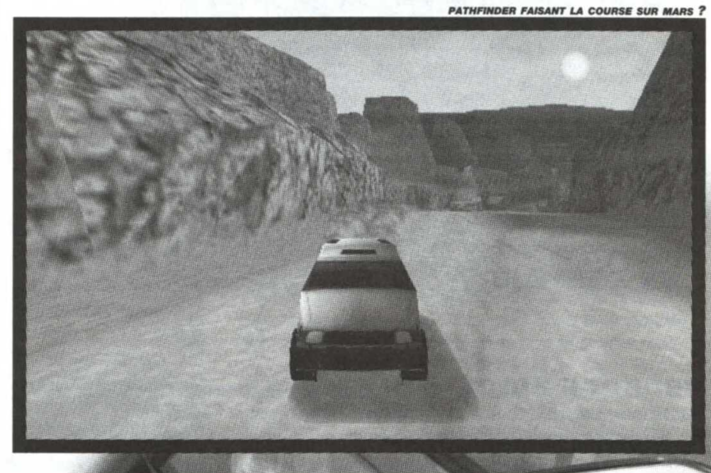


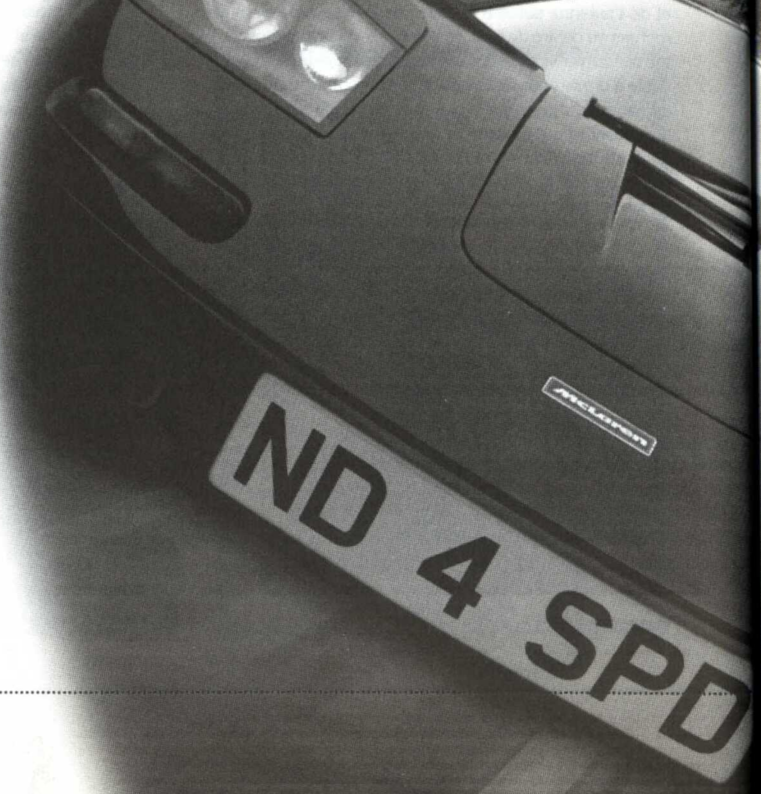
LOST CANYON

Le début de Lost Canyon vous sera familier puisqu'il reprend le tracé de Redrock Ridge, rien de bien difficile donc. Ne vous endormez pas tout de même car la course prend une autre direction (**1**) et va vous emmener dans une vieille cité abandonnée. Pas grand-chose à dire sur cette course qui, bien qu'elle soit considérée Expert, se révèle très facile à condition de bien anticiper les virages. Vous remarquez tout de même le grand escalier dans le dernier virage avant de sortir de la cité abandonnée (**2**) : on peut l'utiliser comme une rampe mais à la vitesse où l'on arrive, cela entraînera plus sûrement un accident spectaculaire qu'un réel gain de temps – je vous conseille donc fortement de rester sur la route. La principale difficulté de Lost Canyon réside, de loin, en une succession de virages «multi-voies» après la cité (**3**) : ne vous obstinez surtout pas à vouloir suivre une route mais laissez-vous plutôt déporter dans ces virages à grande vitesse sur une autre voie et vous gagnerez pas mal de temps sur les autres voitures.



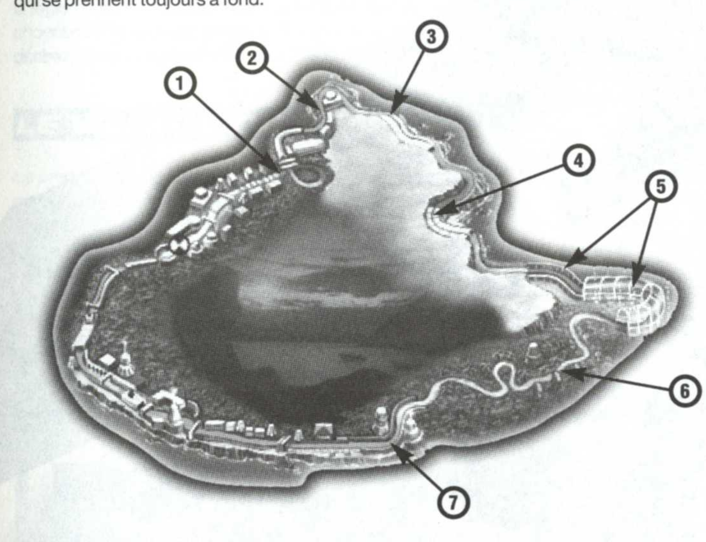
PATHFINDER FAISANT LA COURSE SUR MARS ?



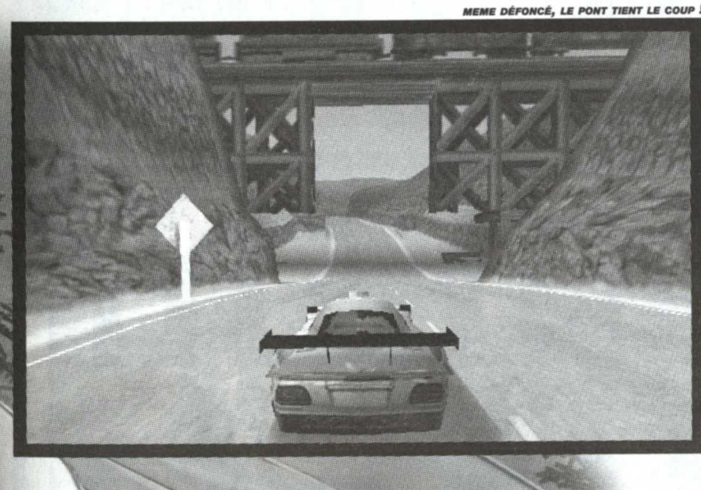


AQUATICA

Frère siamois du circuit Atlantica, Aquatica vous procurera les mêmes sueurs froides des vitesses élevées mais les difficultés techniques seront encore plus grandes. Le début de la course est identique mais on prend rapidement la tangente par une déviation qui conduit tout droit à un virage à 360° (**1**) à la dénivellation importante, suivi d'un autre virage serré en côte : mieux vaut lever le pied dans toute cette partie pour ne pas toucher les parois sinon, c'est la perte de temps garantie. Il y a un raccourci étroit en haut du virage en côte (**2**) mais il est peu intéressant de le prendre dans ce sens (par contre, si vous faites la course à l'envers, n'hésitez pas). On arrive ensuite à un tunnel à deux voies (**3**) : préférez la voie de droite (momentanément fermée par des barrières), car elle permet de suivre des trajectoires plus propres. Dans le tunnel à deux voies suivant (**4**), le choix sera d'avantage conditionné par votre vitesse : prenez la voie qui s'impose d'elle-même. Ensuite, c'est le passage dans le long tunnel et l'aquarium (**5**) où vous pourrez taper une bonne pointe de vitesse à condition de ne pas être trop gourmand (n'hésitez pas à lever un peu le pied si vous risquez de toucher les murs). Viennent ensuite de longs virages (**6**) où vous devrez adopter une vitesse modeste, mais votre entraînement en montagne devrait porter ses fruits. Et pour finir, on revient sur le tracé d'Atlantica (**7**) avec le passage au bord des quais et les deux terribles chicanes, qui se prennent toujours à fond.



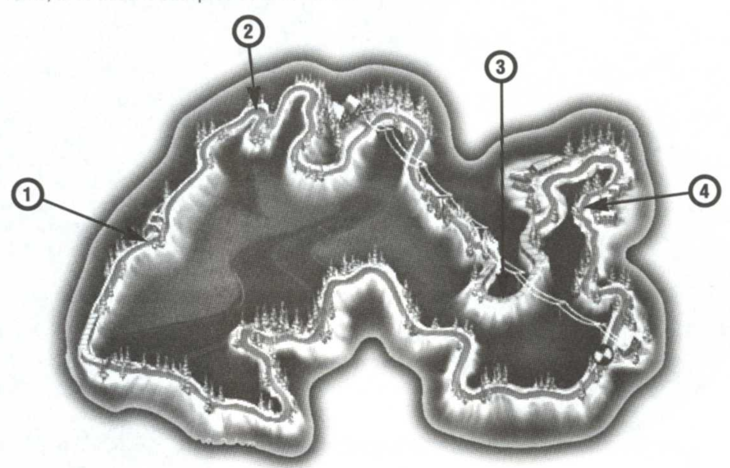
MEME DÉFONCÉ, LE PONT TIENT LE COUP !





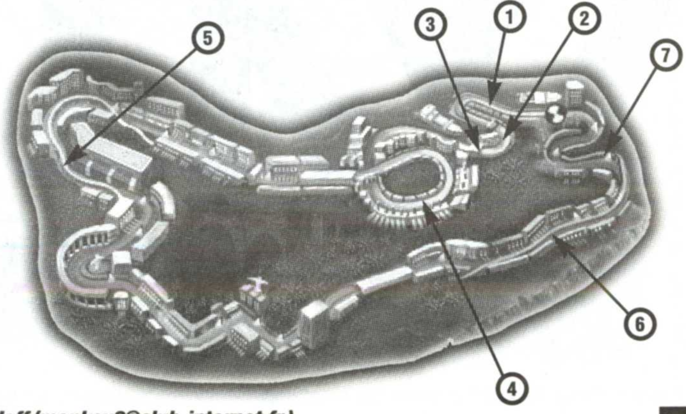
SUMMIT

Tout le début de Summit est identique à Rocky Pass, mais ne vous sentez pas rassuré pour autant : la route maintenant enneigée et la visibilité moins bonne rendent la conduite bien plus difficile ! Bon, allez le plus vite possible jusqu'à l'endroit où commence la déviation et voilà le premier piège (**1**) : si vous arrivez à fond et que vous vous écartez vers la droite, vous êtes sûr de faire un bond qui vous projettera contre la paroi. Ne ralentissez pas pour autant mais juste après la déviation, essayez de coller à gauche et tout se passera bien. Continuez à foncer en anticipant bien les virages (les conditions de route ralentissent les réactions de la voiture) jusqu'au virage en épingle à cheveux (**2**) qu'on pourra passer en toute sécurité à condition de freiner de plus loin que d'habitude (toujours à cause de la neige qui réduira aussi le rayon de braquage de votre voiture). Il ne reste plus qu'à descendre vers le tunnel (**3**) en passant une succession de virages corsés qu'on peut adoucir en mordant sur les bas-côtés. Il ne reste plus que le passage en ville qui se prend très lentement mais toujours plus vite que l'ordinateur qui traîne vraiment sur cette portion du circuit. C'est d'ailleurs à cet endroit et dans le premier virage après la ville que vous gagnerez le plus de secondes sur tous les autres concurrents, avec aussi le saut près de la déviation.

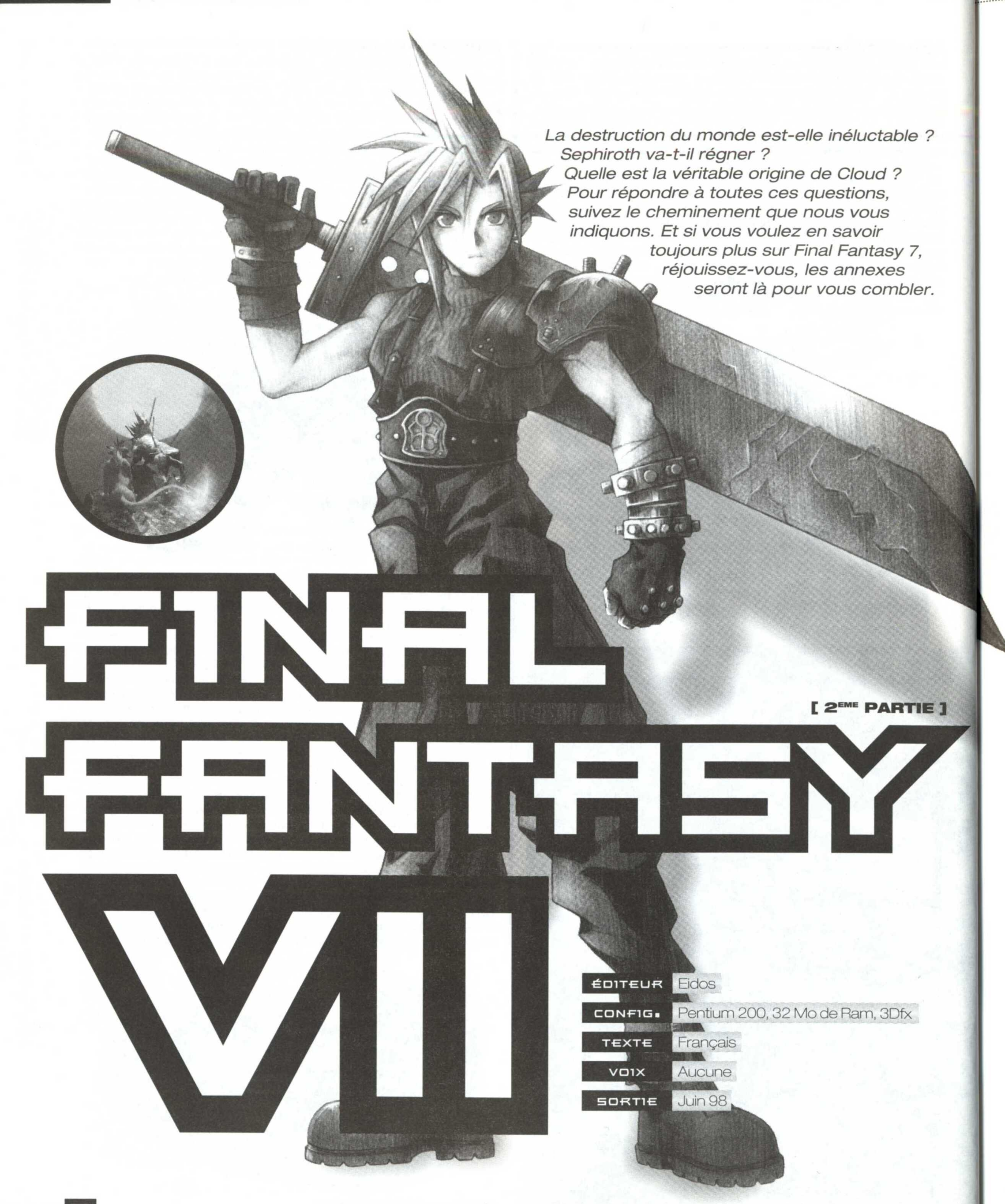


EMPIRE CITY

Cette course, qui semble se dérouler à Gotham City, a beau être la dernière, mais n'est pas très difficile pour autant car la piste est assez bien éclairée, la route large facilite les dépassements et les prises de risques ; et enfin, le revêtement procure une bonne adhérence. Le début du tracé commence par deux longs virages que vous pouvez court-circuiter en prenant un premier raccourci à gauche juste avant la grue (**1**), puis un autre de l'autre côté de la route derrière les barrières de travaux (**2**). Ce deuxième raccourci est tout de même déconseillé si votre voiture est peu maniable, car il est constitué de virages à angle droit. À la sortie du deuxième raccourci se trouve une rampe sur le côté gauche de la route bloquée par des barrières de travaux (**3**) : vous pouvez monter par là si vous êtes amateur de saut. Il y a ensuite un long virage en boucle (**4**) qui se négocie assez vite afin d'entamer une phase du circuit qui se prend à grande vitesse. Lors du passage des virages avec des piliers au centre de la route, n'hésitez pas à passer entre les piliers (**5**) pour avoir une meilleure trajectoire (remarquez les barrières de travaux qui se trouvent comme par hasard sur cette trajectoire idéale). Tours pied au plancher, vous allez entamer une série de dénivellations qui vous conduiront au centre ville mais il y a un passage amusant à visiter : entre la première et la deuxième grande descente, prenez le rebord à droite (**6**) qui commence juste sous le panneau du parking en forme de flèche bleue. Roulez vite car vous allez devoir faire un premier saut pour atteindre un second rebord, puis vous franchirez un tunnel afin d'arriver dans le virage de la mairie par un grand saut : spectacle assuré ! On arrive ensuite dans une série de virages où de nouveau, les piliers du métro sont au beau milieu de la route : adoptez les trajectoires les meilleures en passant entre les piliers à chaque fois que vous verrez les barrières de travaux. Juste à la sortie de cette série de virages surplombés par le métro se trouve un raccourci : traversez à bonne vitesse la première palissade que vous verrez sur votre droite (**7**) et préparez-vous à un petit saut qui vous rapprochera de la victoire.



Jeff (monkey3@club-internet.fr)



La destruction du monde est-elle inéluctable ? Sephiroth va-t-il régner ? Quelle est la véritable origine de Cloud ? Pour répondre à toutes ces questions, suivez le cheminement que nous vous indiquons. Et si vous voulez en savoir toujours plus sur Final Fantasy 7, réjouissez-vous, les annexes seront là pour vous combler.

FINAL FANTASY VII

[2EME PARTIE]

ÉDITEUR	Eidos
CONFIG.	Pentium 200, 32 Mo de Ram, 3Dfx
TEXTE	Français
VOIX	Aucune
SORTIE	Juin 98

CITÉ PERDUE

En quittant la maison de coquillages, prenez à gauche et vous apercevrez Sephiroth en marche vers le nord. Suivez-le le long du sentier balayé par les vents. Vous arriverez dans une région comportant un coquillage épineux. Contournez-le pour trouver un coffre contenant une Vipère Hallebarde, puis montez l'escalier du coquillage. Marchez le long de la corniche extérieure du coquillage jusqu'à l'entrée d'une grotte toute proche. Approchez-vous de la seconde fissure du mur et grimpez-y. Allez chercher dans les coffres le Megalixir, l'Hypnocouronne et le Bracelet Éclair. Allez jusqu'à l'échelle et descendez-la. Ramassez la Materia Magie, remontez puis prenez à droite jusqu'à la seconde entrée de grotte. Franchissez-la, prenez la Source Pouvoir dans le coffre, puis dirigez-vous vers la lumière. Vous émergerez à l'extérieur, au sommet de la région des glaciers. Suivez le sentier couvert de neige en direction de la région nord-ouest du continent jusqu'à voir les traces de chocobo. Vous pouvez attraper un chocobo ici si vous le désirez, sinon, allez tout droit au «Village du Glaçon».

LE VILLAGE DU GLAÇON

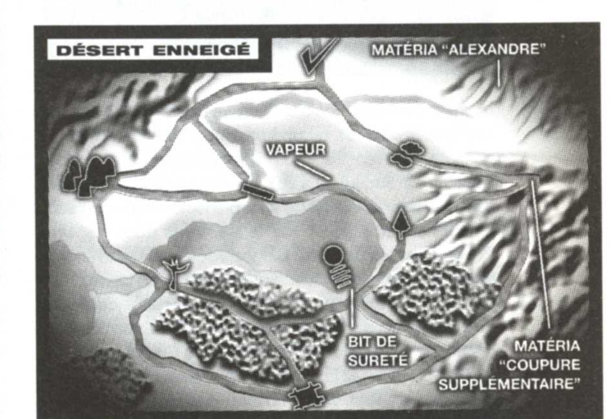
La première chose à faire est de parler à l'homme qui est au bout du village et de lui dire que vous y allez quand même. Comme d'habitude, quelques gros bras de Shinra feront leur apparition. Leur cheftaine tentera de vous frapper, mais vous pouvez facilement éviter ses coups en tapotant à gauche. Si elle vous atteint, vous vous réveillerez simplement dans une maison voisine dans laquelle se trouve un Éther Turbo. D'une manière ou d'une autre, entrez dans la maison située immédiatement à l'est de votre position. Parlez au garçon (à l'arrière de la maison) et il vous proposera son snowboard, que vous n'aurez plus qu'à prendre. Sortez de la maison, et allez à la suivante sur la droite. Vous remarquerez une Boisson de Héros et un Vaccin dans la pièce ouest. N'oubliez pas de décrocher la carte du mur. Discutez avec les différents personnages, puis dirigez-vous vers l'auberge. Vous pouvez vous y reposer si besoin est. Il y a aussi une Potion-X au premier étage près de la fenêtre. Prenez-la et continuez votre chemin jusqu'à la maison à gauche de la ville (celle où vous vous réveillez si Shinra vous assomme). Allez à l'étage inférieur et récupérez l'Éther Turbo près de la fenêtre. Bien que ce ne soit pas nécessaire, vous pouvez activer l'équipement vidéo. Si vous le faites, vous aurez droit à des séquences explicatives. C'est tout pour ce village. Si vous avez besoin d'acheter des fournitures, rendez-vous à la maison située au coin sud-ouest. Quand vous avez terminé, continuez à l'ouest. Vous voilà parti pour une séquence de snowboard comme en arcade ! Il y a quatre parcours possibles pendant cette séquence.

LE DÉSERT ENNEIGÉ

À la fin de cette séquence, votre équipe se trouve au milieu d'un paysage enneigé. La carte que vous possédez vous sera très utile ici, vous pouvez la consulter en appuyant sur la touche [.] du pavé numérique. Votre objectif principal est d'arriver au symbole rouge, mais ne vous privez pas d'explorer les différentes régions en cours de route. Vous finirez par trouver une épave d'avion puis, en continuant vers le nord, une grotte contenant un Élixir. Dirigez-vous vers le haut, puis vers la droite. Continuez vers la droite jusqu'à une zone où vous devrez poser des

SAUVEGARDE

Vous trouverez des sauvegardes sur le CD. Faites tout d'abord une copie de secours de vos propres sauvegardes, qui se trouvent par défaut en «C:\Program Files\Square Soft,Inc\Final Fantasy VII\Save». Placez le fichier «Save03.ff7» dans votre répertoire de sauvegarde et vous y aurez alors accès depuis le jeu.

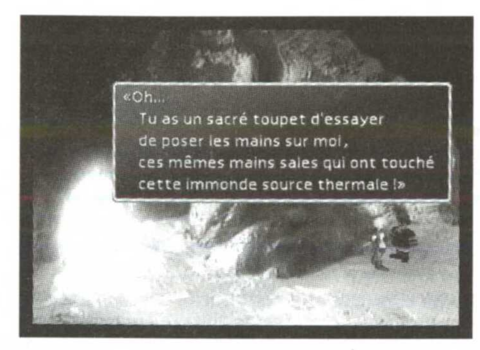




LE MONDE DE FINAL FANTASY VII

Voici le monde de FF7 dans sa totalité. Cela vous aidera pour vos déplacements.





repères. Continuez toujours à droite pour parvenir jusqu'à une grotte où vous récupérerez une Materia «Tout». À partir de là, revenez sur vos pas jusqu'à une intersection. Allez vers le sud jusqu'à voir un pont de rondins. Traversez-le et poursuivez jusqu'à l'arbre isolé. Prenez au sud, puis à l'ouest, jusqu'à voir le lac. Vous trouverez une Potion dans les parages. Dirigez-vous vers le coin nord-ouest, et sautez sur les icebergs flottants. Vous devrez sauter d'un bloc de glace à l'autre, mais certains couleront quand vous vous en approcherez. Frayez-vous un passage jusqu'à la caverne, récupérez le Bit de Sûreté, puis partez. Si vous prenez la direction de la passe dans la montagne située à l'est, vous trouverez une Materia «Coupure suppl.». Elle est difficile à discerner. Regardez attentivement dans la neige, entre la passe de la montagne et les lacs ; elle sera approximativement à mi-hauteur de l'écran, là où le sentier se répète. Une fois que vous l'avez trouvée, allez au lac. Touchez l'eau chaude de la rive gauche, puis retournez à la caverne de la montagne au sud-est. Parlez à la femme, et elle vous lancera un défi. Si vous la battez, vous recevrez une Materia Alexandre.

Remarque : pendant votre voyage à travers les régions enneigées, vous vous effondrerez peut-être à cause du froid. Vous vous réveillerez dans une maison. Montez à l'étage et parlez avec le vieil homme ; il vous expliquera comment garder votre température constante.

SAUVEGARDE 4-01 Après avoir sauvegardé le jeu, sortez rejoindre les autres membres de l'équipe. Si vous avez déjà tout exploré, vous pouvez partir vers le nord dans la région montagneuse.

FALAISE DE GAEA

En grimpant la montagne, vous remarquerez une jauge en bas à droite de l'écran. C'est votre température corporelle. Elle descendra lentement à cause du froid, mais vous pouvez la faire remonter en tapotant rapidement la touche [.] du pavé numérique. Le maximum de la jauge est 38. Si vous la laissez retomber en dessous de 27, vous vous retrouverez dans la maison du vieil homme – et vous devrez tout recommencer. Rappelez-vous que vous ne pouvez augmenter votre température que lorsque vous vous tenez sur l'une des diverses plates-formes. Vous ne pouvez y parvenir en grimpant. Frayez-vous un passage jusqu'à la grotte et entrez. Passez sous les deux arches, montez les marches et poursuivez à l'ouest. En montant les escaliers, vous remarquerez un passage bloqué par des cristaux. Prenez le Javelot dans le coffre, puis franchissez la porte la plus proche. Prenez la direction du nord-ouest et suivez le chemin qui s'étire autour de la caverne. Servez-vous du rocher pour fracasser les cristaux qui vous bloquaient l'accès un peu plus tôt. Revenez sur vos pas jusqu'à cet accès, et suivez le chemin qui mène à l'extérieur. Vous devrez encore gérer votre température. Grimpez la montagne jusqu'à un premier choix de directions. Continuez à monter. Lorsque un nouveau choix s'offre à vous, prenez à droite. Vérifiez que votre température est adéquate, puis continuez à grimper vers le haut. Vous devrez choisir entre la gauche et la droite. Prenez à gauche, car le chemin de droite aboutit à un cul-de-sac. Continuez à monter jusqu'à atteindre l'entrée de la seconde grotte.

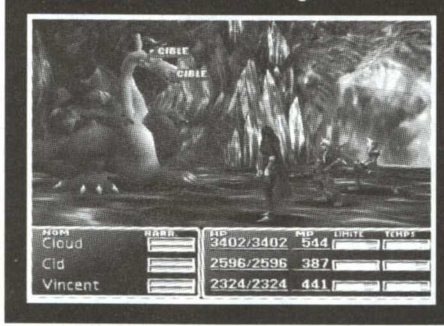
SAUVEGARDE 4-02 Récupérez l'Élixir et la Source de Rapidité puis allez au point de sauvegarde situé au nord et sauvez votre partie.

Vous remarquerez qu'il y a plusieurs cavités vides dans la pièce, et que vous ne pouvez pas atteindre l'un des coffres. Suivez la boucle du chemin autour de la montagne, puis pénétrez dans la zone des stalactites de glace. Récupérez tout d'abord le Bracelet Feu. Vous devrez combattre les stalactites de glace pour les faire tomber dans la salle du dessous. Elles rempliront les trous mystérieux que vous aviez remarqués plus tôt. Ceci vous permettra de récupérer un Mégalixir dans le coffre et d'entrer dans la salle glacée suivante. Faites-le et prenez la Super Épée, puis suivez le sentier qui s'enroule autour de la montagne. Vous arriverez de nouveau dans la salle des stalactites de glace, mais vous serez sur un parcours différent. Poursuivez jusqu'à l'extérieur. Encore une fois, vous devez gérer votre température. Faites-la monter jusqu'à au moins 38°, puis commencez l'escalade. Au premier choix de direction, prenez à droite et continuez à grimper jusqu'au choix suivant. Prenez la direction du haut et dirigez-vous vers l'entrée de la prochaine grotte. Avant d'y sauvegarder votre partie, allez examiner le bassin lumineux. Votre équipe retrouvera tous ses points de HP et de MP.

SAUVEGARDE 4-04 Sauvez alors votre jeu. Armez bien les membres de l'équipe car vous serez bientôt confrontés à un boss. Dirigez-vous vers la droite et vous remarquerez un mystérieux personnage. Hélas, avant de pouvoir entamer la conversation, vous serez attaqué par un boss.

BOSS 19 : SCHIZO

LV : 43 - HP : 18.000 - MP : 350
Il possède deux têtes, qui sont vulnérables à certains types d'attaque : utilisez des sorts de Glace contre la tête de droite et de Feu contre celle de gauche. Ne faites surtout pas le contraire, car vous le soigneriez. De plus, ce boss est invulnérable aux sorts de Gravité. Le temps jouera pour vous de toute façon car Schizo n'a pas beaucoup de MP. Après avoir vaincu le boss, vous obtiendrez une Dent de Dragon.



Retournez au bassin lumineux pour retrouver votre santé et sauvegardez le jeu. Repartez le long du couloir dans lequel vous étiez pour vous retrouver dehors. Grimpez au mur de droite et vous aurez droit à une séquence en FMV. Descendez la montagne. Tifa aura quelque chose à vous dire si elle fait partie de votre équipe. Si elle n'est pas encore avec vous, elle viendra à votre rencontre et vous devrez vous séparer d'un des membres de l'équipe pour l'inclure. Si vous continuez vers la droite, vous trouverez une Materia Néo-Bahamut et un autre point de sauvegarde.

SAUVEGARDE 4-03 Sautez jusqu'au point de sauvegarde, sauvegardez votre partie, puis sautez dans la zone de l'arrière-plan.

LABYRINTHE TORNADE

Continuez vers la gauche et vous visionnerez une séquence impliquant le vaisseau Shinra. Poursuivez plus loin à gauche. Vous rencontrerez deux individus voilés et un champ d'énergie. Parlez aux deux personnages voilés ; ils vous donneront une Super Potion et un Éther. Maintenant, vous devez traverser un couloir venteux. Attendez que le vent devienne plus «transparent» puis franchissez-le au pas de course. Si vous ne réussissez pas, vous devrez combattre un monstre. Dirigez-vous vers le nord, jusqu'à un autre passage venteux. N'oubliez pas de récupérer le Poing de Kaiser dans le coffre. Attendez que le vent tombe, comme précédemment, mais cette fois-ci, vous devrez aussi éviter une onde de choc verte. Comme la première fois, vous devrez combattre un monstre en cas d'échec. Continuez à progresser vers le nord. Vous finirez par retrouver le terrible Sephiroth. Lorsque vous aurez décimé ses troupes, il disparaîtra et conjurera un nouveau boss pour vous combattre.

BOSS 20 : JENOVA MORT

LV : 55 - HP : 25.000 - MP : 800
Ce boss n'est pas bien difficile, assénez-lui des sorts d'invocation d'entité sans discontinuer et laissez-le s'user sur vos limites. Il peut arriver qu'il lance un sort de silence sur l'un de vos persos, alors équipez-vous de la Magie Esuna. Vous gagnerez un Anneau Reflet après son éradication.



Après l'avoir vaincu, parlez avec Red XIII pour lui donner la Materia Noire puis avec Tifa. Reprenez votre route

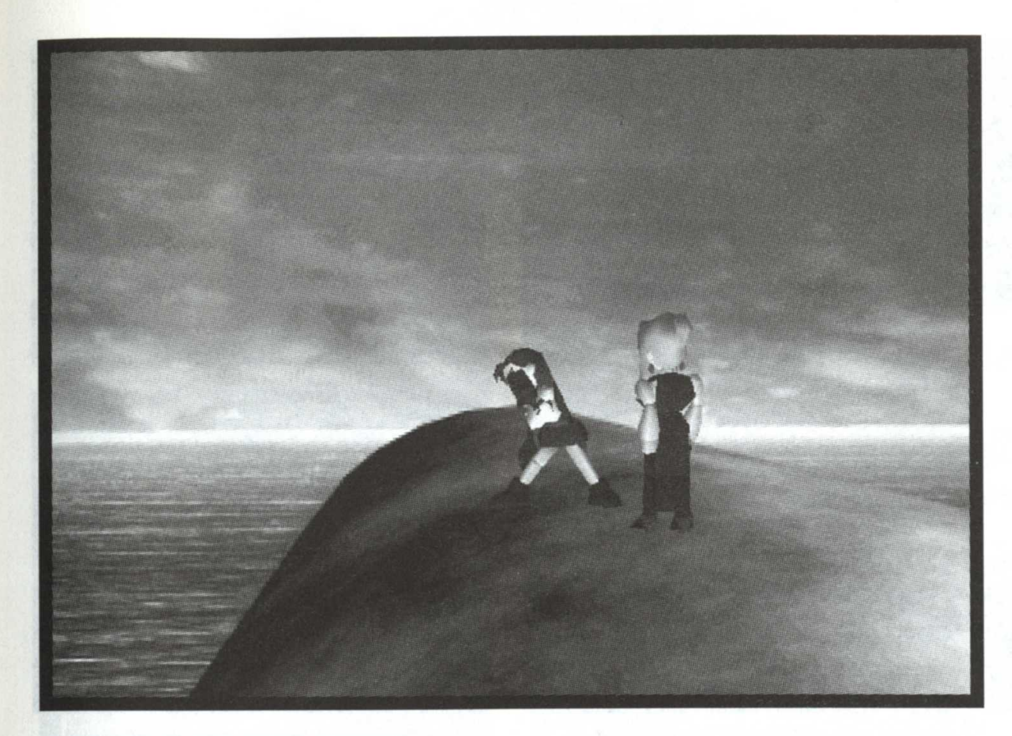
SAUVEGARDE 4-05 vers le nord, prenez la Materia Turbo MP et sauvegardez avant d'ouvrir le coffre avec l'Anneau Poison.

C'est le moment d'affronter le troisième et ultime vent. Non seulement vous devrez attendre que le vent faiblisse, mais vous devrez aussi éviter les deux vagues d'énergie vertes et l'énergie électrique. Soyez patient, courez puis poursuivez vers le nord. Une nouvelle séquence en flash-back aura lieu. Parlez avec tout le monde et vous en sortirez. Vous vous retrouvez maintenant dans Junon.



PORT DE JUNON

Puisque Cloud n'est pas là, vous devrez contrôler Barret. Suivez Tifa quand elle est emmenée par les gardes. Il semble qu'elle va être exécutée ! Remarquez que le garde a laissé tomber une clé. Dès que vous pouvez à nouveau contrôler Barret, essayez d'ouvrir la porte de la chambre à gaz. Vous n'arriverez pas à ouvrir la porte, alors pour-



suivez votre chemin et essayez de vous échapper avec Cait Sith. Prenez à droite en quittant la pièce, puis prenez encore une fois à droite. Parlez au reporter au premier plan de l'écran. Elle s'avérera être Youfie et rejoindra l'équipe. Dirigez-vous vers la gauche et prenez l'élévateur de véhicules jusqu'au Hautvent. Une séquence suivra, puis vous contrôlerez Tifa. Le but est de la sortir de la chaise. Voici les différents boutons et leurs fonctions :

Touche [+] du pavé numérique : bouge la tête
Touche « Entr» du pavé num. : bouge le bras gauche
Touche [0] du pavé numérique : bouge les pieds
Touche [.] du pavé numérique : bouge le bras droit.

Vous pouvez aussi combiner les boutons pour ouvrir le champ d'action de Tifa. Pour gagner du temps, voici l'ordre correct d'utilisation des boutons :
[0], [0], [+], « 0 et + », « + et . », [.]
Une fois que Tifa est libérée de sa chaise, allez du côté gauche de celle-ci et fermez le gaz. Puis tentez d'ouvrir la porte. Grimpez à travers l'ouverture et redescendez jusqu'au sol. Partez dans la direction nord-ouest, puis suivez le chemin qui va vers le nord. Allez tout droit le long du canon jusqu'au niveau de l'employée Shinra. Après vous avoir parlé, elle essaiera de vous gifler. Vous avez deux possibilités : si vous appuyez vite sur la touche [Entr] du pavé numérique, vous lui rendrez sa gifle et pourrez la faire tomber. Elle appellera les gardes, mais vous serez sauvé par Barret qui vole dans les parages à bord du Hautvent. Si vous ne lui rendez pas sa claque, c'est elle qui vous assommera. Cela dit, Barret vous sauvera de toute façon.

À BORD DU HAUTVENT

Dès que vous contrôlez à nouveau Tifa, franchissez la porte et suivez les panneaux jusqu'au cockpit. Barret et Cait Sith seront en pleine discussion. Quand ils auront fini, continuez en direction du cockpit et parlez avec tout le monde. Quand vous avez terminé, revenez parler à Cid, puis à l'homme qui se trouve à ses côtés. C'est lui qui contrôle le vaisseau. Ressortez du cockpit et allez à la salle des opérations. L'homme à côté de la porte vous expliquera comment diriger le vaisseau. Entrez dans la salle des opérations et parlez à la personne sur la droite. Vous pourrez changer vos personnages mais il ne sera pas encore possible de sélectionner Cloud. Si vous lui parlez une seconde fois, vous accéderez aux options de sauvegarde de la partie et de remise en forme de l'équipe.

SAUVEGARDE 4-06

Vous êtes désormais prêt à diriger le Hautvent. Retournez au cockpit et discutez encore avec l'homme qui est à côté de Cid. Prenez quelques minutes pour explorer le monde. Si vous revenez vers Le Village du Glaçon, et que vous allez ensuite vers l'est de celui-ci, vous découvrirez une petite maison. À l'intérieur se trouve un chocobo vert et un vieil homme, le «Chocobo Savant». Obtenez la Materia Talent de l'Ennemi du chocobo et achetez tout ce dont vous avez besoin au vieil homme. En allant au Cosmo Canyon, discutez avec Bugenhagen, il vous parlera d'une île flottante sur l'Océan du Sud. Toujours dans ce village, vous trouverez une Materia «Guérison max» avec un Élixir et une Source de Magie à l'arrière du magasin «généraliste». Il existe différents endroits spéciaux comme celui-ci que l'on ne peut atteindre qu'avec le vaisseau. Visitez le monde et voyez ce que vous pouvez trouver. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez vous poser que sur des plaines herbeuses.

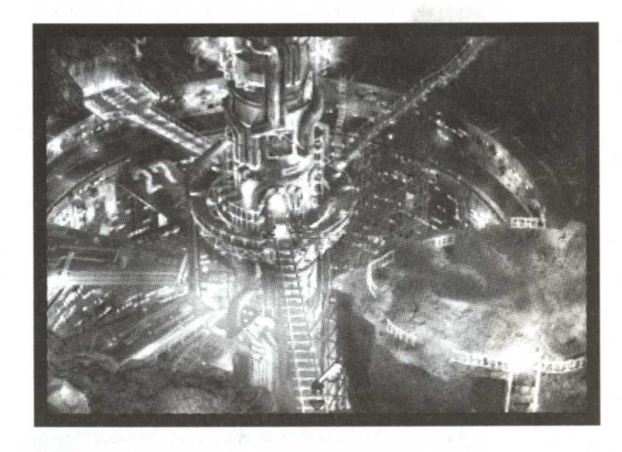
À LA RECHERCHE DE CLOUD

La mission principale de votre équipe est maintenant de trouver Cloud. Partez pour le continent du Sud-Est. Cherchez la grande forêt et le petit village, puis posez-vous à proximité sur une plaine herbeuse (ils devraient se trouver du côté ouest du continent). Alors que vous entrez dans la ville, Tifa parlera automatiquement au chien. Quelques séquences plus tard, vous vous retrouverez sur le Hautvent. Puisque Cloud et Tifa sont absents, vous pouvez contrôler Cid. Vous souvenez-vous de la salle de sauvegarde avec le vieil homme ? Allez-y dès maintenant. C'est la salle des opérations pour ceux qui l'auraient oublié. Choisissez les membres de l'équipe appropriés, puis sauvegardez. Retournez au cockpit, où vous attend le reste de l'équipe, et n'oubliez pas de parler à Youfie en chemin. Prenez les commandes du Hautvent et atterrissez encore





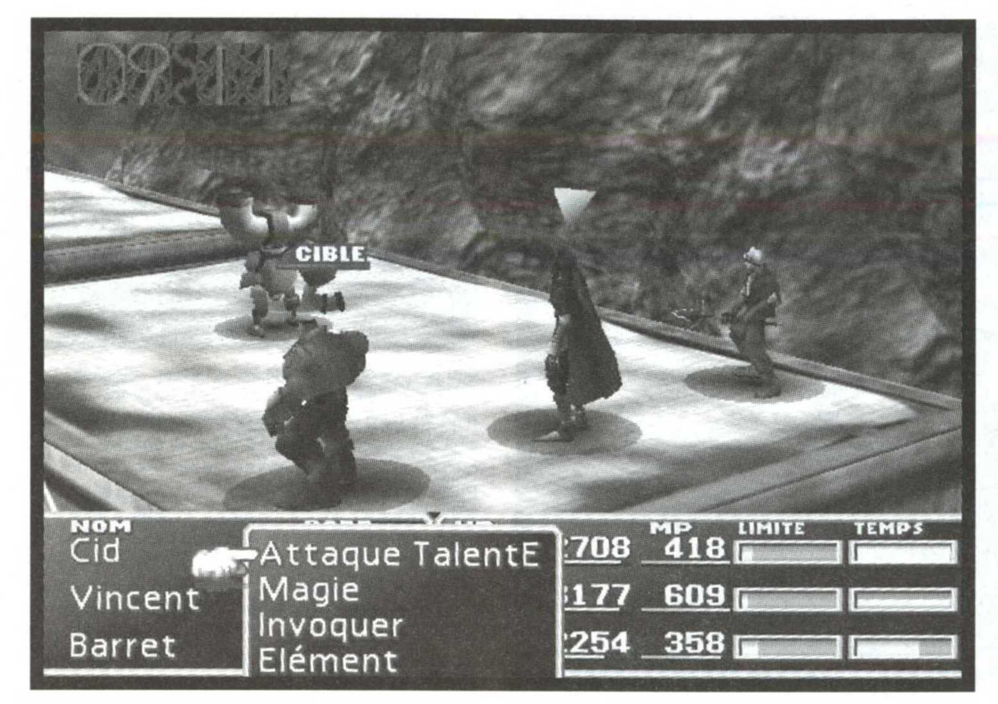
une fois. Revenez dans la ville et parlez à tous les personnages qui sont dehors. Si vous avez besoin d'orbes, d'armes ou d'objets, achetez-les aux différents magasins. Allez dans le magasin d'armes et observez la porte du fond. Montez les escaliers et traversez le pont de bois. Parlez au vieil homme et marchez lentement à sa gauche. Vous entendrez un bruit. Examinez la zone et vous trouverez une vieille clé inutile. Vous pouvez entrer dans la maison et discuter avec ceux qui s'y trouvent si le cœur vous en dit. Revenez dans le magasin d'armes et essayez la clé. Confessez votre forfait au vendeur et il vous donnera un Anneau Maudit. Si vous avez besoin de vous reposer, vous pouvez passer une nuit à l'hôpital (parlez simplement à l'infirmière). Près de l'hôpital se trouve une maison qui contient un Élixir que le vieux vous laissera prendre. Quand vous avez terminé, grimpez à bord du vaisseau et préparez-vous à retourner à la ville de Corel Nord.



MONTAGNES DE COREL

Atterrissez près de Corel Nord et allez jusqu'au Réacteur. Deux gardes Shinra se tiennent désormais devant la porte principale. Quand vous entrez, ils tentent de vous attaquer. Dès que vous les avez vaincus, un train quitte les fourneaux en direction de Corel Nord. Votre mission est d'arrêter ce train avant qu'il n'atteigne la ville. Votre équipe monte automatiquement dans un autre train pour le prendre en chasse mais c'est à vous de fournir l'énergie. Cid prend les commandes, et vous devez lui faire tirer les leviers qui permettent au train d'avancer. Un décompte de dix minutes se déclenche, donc vous devez faire les prochaines actions aussi vite que possible. Appuyez sur la direction Haut du pavé numérique, puis enfoncez la touche [+]. Continuez d'un rythme rapide et régulier. En appuyant sur la touche [+], Cid tire le levier de droite, en appuyant sur Haut, il tire celui de gauche. Aussitôt que les deux trains se rapprochent l'un de l'autre, Cid saute sur le train Shinra et tente d'en prendre le contrôle. Il vous faudra quatre ou cinq minutes pour venir à bout de tous les adversaires qui sont dans ce train, alors faites en sorte d'arriver à temps. Chaque wagon renferme un adversaire que vous devrez combattre. Prenez garde aux sorts que vous utilisez : un sort d'invocation prend trente bonnes secondes pour se déclencher, et vous n'avez pas beaucoup de temps. Frayez-vous un chemin jusqu'à l'avant du train et éliminez les deux gardes restants. Vous devez alors ralentir le train. En appuyant sur la touche Haut du pavé numérique et







sur la touche [+] simultanément, vous ralentissez le train, en appuyant sur Bas et sur la touche [0] du pavé numérique simultanément, vous lui faites gagner de la vitesse. Pour gagner du temps, voici l'ordre correct des commandes : Haut et [+], Haut et [+], Haut et [+]. Ne vous inquiétez pas si le train semble aller trop vite, il ralentira avant d'entrer en ville. Si vous n'arrêtez pas le train à temps, il s'écrasera dans la ville et détruira le camp. Il se peut qu'il soit impossible de terminer le jeu si la ville est détruite, car vous n'obtiendrez pas les objets nécessaires pour continuer. Si vous parvenez à stopper le train, vous recevrez la Mega-Materia et les habitants de la ville vous donneront la Materia Ultima. Assurez-vous de grimper l'échelle de bois jusqu'à la maison métallique, celle qui est sur la gauche de l'hôtel. Parlez avec la fille qui porte un chapeau, et elle vous donnera la Catastrophe (la dernière limite de Barret). C'est à peu près tout pour cette ville, il est temps de repartir vers l'est.

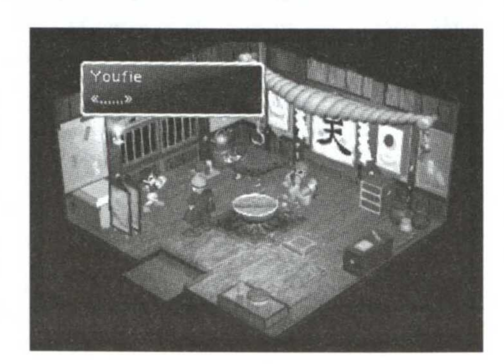
SAUVEGARDE 4-07



LA VILLE NATALE DE YOUFIE (WUTAI)

Les événements qui se déroulent dans cette ville sont optionnels, et ils n'arriveront que si Youfie fait partie de votre équipe. Maintenant que vous disposez du vaisseau Hautvent, vous pouvez vous rendre presque partout sur la carte du Monde. Il y a encore quelques endroits où vous ne pouvez pas entrer, mais ils ne sont pas importants à ce stade du jeu. Retournez à la ville natale de Youfie, Wutai (il est parfois indiqué «Utai» mais comme dans tous les dialogues, on parle de «Wutai»...). Vous allez tout d'abord vous faire voler toute votre Materia. Suivez le chemin le plus à gauche et entrez dans le bâtiment de droite. Parlez à l'homme qui se repose au rez-de-chaussée jusqu'à ce que Youfie apparaisse et disparaisse aussitôt. Repartez dans la partie sud de la ville et entrez dans le bâtiment à la tortue. Parlez avec les membres des Turks puis ressortez parler avec le petit garçon qui court près du point de sauvegarde. Entrez dans le magasin et fouillez le coffre. Vous allez trouver une Materia que Youfie vous volera immédiatement. Allez dans la petite maison à l'entrée de la ville et bougez le paravent pour trouver... Youfie qui s'échappe à nouveau. Repartez vers le bâtiment à la tortue et observez la grosse jarre à droite de l'entrée. Vous arriverez alors à coincer Youfie. Suivez-la et abaissez une des manettes (peu importe laquelle). Attention, vous devez être de côté par rapport à la machine pour que cela fonctionne ! Youfie va encore vous jouer un tour. Retournez dans la partie nord de Wutai et entrez dans le passage de gauche. Allez faire sonner le gong pour qu'une porte s'ouvre. Allez-y pour retrouver Youfie et... Don Corneo ! Après son départ, repartez vers le village pour vous allier aux Turks puis dirigez-vous vers les montagnes. Une fois que vous l'aurez retrouvée, il vous faudra combattre un boss, Rapps.





BOSS OPTIONNEL : RAPPS

LV : 39 - HP : 6.000 - MP : 300
Le problème pour vous est que vous n'avez plus de Materias, sauf celles de Guérison. Toutefois, à ce niveau d'avancement du jeu, vos persos devraient commencer à avoir des limites très puissantes. Servez-vous-en donc pour abattre le boss. Une fois vaincu, vous récupérerez un Anneau de Paix.



Après le combat, vous récupérerez toute votre Materia et vous vous retrouverez à l'extérieur de Wutai. Ne partez pas tout de suite, il vous reste des choses à faire. Allez dans la cabane des chats et montez à l'étage, vous y trouverez une Materia d'Absorption HP. Si ce n'est pas le cas, intégrez maintenant Youfie à votre équipe et allez dans le bâtiment central au nord de la ville. Elle va devoir y combattre successivement cinq adversaires ; il importe donc qu'elle soit bien équipée en Materias. Entre chaque combat, soignez-la grâce aux pouvoirs d'un autre membre de votre équipe.





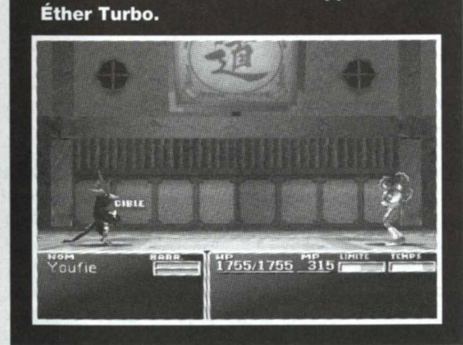
BOSS OPTIONNEL : GORKI

LV : 30 - HP : 3.000 - MP : 150
Sa principale attaque magique est un Demi2, un sort de Gravité. Prévoyez donc une défense en conséquence. Ne l'attaquez pas avec des sorts de Gravité ou de Feu, ça ne sert à rien. Vous devriez le vaincre relativement facilement. Votre récompense pour la victoire sera une Potion-X.



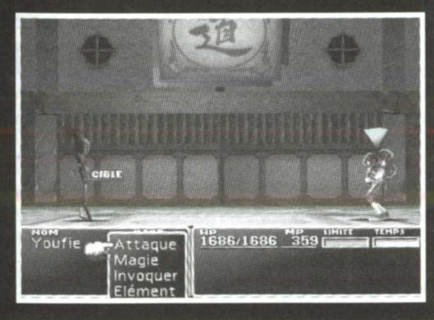
BOSS OPTIONNEL : SHAKE

LV : 32 - HP : 4.000 - MP : 180
Shake est également insensible aux sorts de Gravité. Une fois que vous vous serez protégé d'un sort de Barrière, vous n'aurez pas grand-chose à craindre de lui, même s'il faut toutefois se méfier de l'attaque Bombardier. Sa défaite vous rapportera un Éther Turbo.



BOSS OPTIONNEL : CHEKHOV

LV : 34 - HP : 5.000 - MP : 210
Ce boss est relativement lent. Mettez donc toutes les chances de votre côté en vous appliquant un sort de Hâte. Une Barrière est également la bienvenue mais vous ne devriez pas avoir de problèmes, de toutes façons. Une fois vainqueur, vous récupérerez un Anneau Glace.



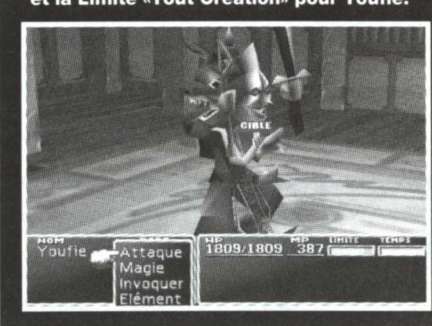
BOSS OPTIONNEL : STANIF

LV : 36 - HP : 6.000 - MP : 240
On se demande ce qu'il fait au quatrième étage, celui-là. Ses attaques magiques ne sont pas bien méchantes et en utilisant la même tactique que pour Chekhov, vous le vaincrez facilement. Vous recevrez alors un Élixir.



BOSS OPTIONNEL : GODO

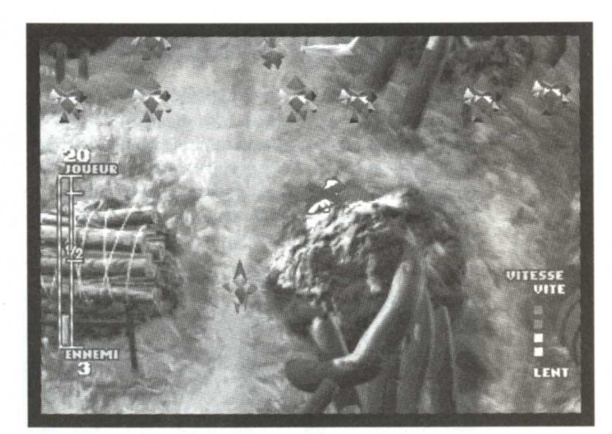
LV : 36 - HP : 6.000 - MP : 240
Pas la peine de prendre des gants avec celui-ci. Appliquez la même tactique que pour les boss précédents (Barrière et Hâte) en l'attaquant avec des invocations. Soignez-vous simplement avec des Super Potions de temps à autre. Ce n'est pas très grave si vous ne gagnez pas, puisque vous pourrez revenir combattre Godo par la suite. Toutefois, vous devriez le battre et donc récupérer une Materia Leviathan et la Limite «Tout Création» pour Youfie.



SAUVEGARDE 4-08 C'est tout pour cette ville, achetez donc les fournitures nécessaires puis retournez au vaisseau. Vous reviendrez ici plus tard dans le jeu, pour un autre événement optionnel.

RETOUR À FORT CONDOR

Retournez à Fort Condor et grimpez jusqu'à l'homme qui se trouve au dernier étage. Il sera debout sur une caisse en train de regarder par la fenêtre. Parlez avec lui, et choisissez l'option de jouer au jeu. Vous auriez pu faire cela plus tôt, mais c'est maintenant obligatoire : vous devez vaincre l'ordinateur pour pouvoir poursuivre la partie. Pendant le premier disque, ce minijeu n'était qu'un événement optionnel. Maintenant, il doit être terminé si vous désirez passer au disque trois. Le but principal est de défendre votre

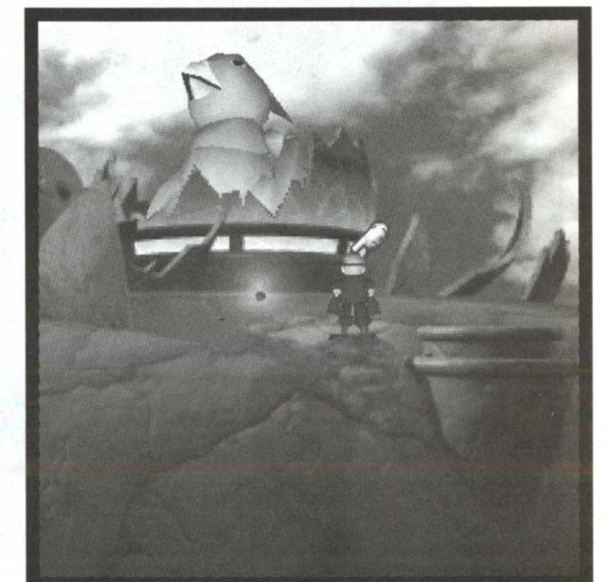


base (la cabane en bois) et de détruire toutes les troupes adverses. Quand vous débuterez le jeu, le champ de bataille sera vide d'hommes ou d'équipements. La première chose que vous devrez faire, c'est de placer votre armée dans la meilleure position possible. Vous remarquerez une frontière rouge ; vous ne pouvez placer des troupes que de votre côté de la frontière. Vous verrez trois chemins principaux qui doivent être protégés. Si vous avez beaucoup d'argent, ce jeu ne devrait pas poser de problèmes. Assurez simplement la garde de votre base sans relâche, et continuez toujours à envoyer vos troupes vers l'avant. Bataillez et le chef ennemi se montrera au bout d'un moment. Quand vous l'aurez vaincu, vous aurez gagné la partie. Une fois que vous avez gagné, la porte de gauche s'ouvre. Franchissez-la et vous trouverez une



Materia Phénix. Retournez à l'intérieur et descendez l'échelle. Parlez à l'homme endormi près de la table en bois pour recevoir une Mega Materia. Si vous avez besoin SAUVEGARDE 4-09 de plus d'objets, montez l'échelle de droite et faites vos emplettes. Pensez quand même à vous reposer et à sauvegarder la partie avant de partir.





LE RETOUR DE CLOUD

Il est temps de retourner dans Mideel, la ville où Cloud est en convalescence. Montez à bord du Hautvent et volez jusqu'à la ville sur le continent du Sud-Est. Allez à l'hôpital et parlez avec Tifa. Au bout d'un moment, l'écran tremblera – si vous sortez, vous comprendrez pourquoi. Un énorme dragon est en train d'attaquer la ville, et il s'en prendra à vous dès que vous apparaîtrez à l'extérieur.

BOSS 21 : ARME

LV : 60 - HP : 100.000 - MP : 400
Il est plutôt puissant, donc utilisez le maximum de sorts d'Invocation. Surveillez bien votre santé, et redonnez de la vie aux personnages dès qu'ils ont moins de 1.500 HP. Si vous bombardez le dragon de sorts d'invocation et que vous vous servez des limites, vous en viendrez à bout sans problèmes. Personnellement, je l'ai fait fuir avec une unique invocation : Leviathan. Il ne périra pas vraiment ; il prendra la fuite par la voie des airs quand ses points de vie seront tombés à un certain niveau.



Ne vous félicitez pas trop vite, car vous devez quitter la ville avant qu'elle ne soit détruite. Heureusement, le jeu s'en occupe pour vous. Une séquence FMV montrant Tifa et Cloud va se déclencher, et introduire la scène suivante. Parlez avec les trois Cloud, puis reparlez au Cloud qui se trouve le plus au nord. Vous apparaîtrez dans une ville que vous avez déjà vue lors d'une séquence de flash-back de Cloud. Parlez à Cloud dès que vous l'apercevrez dans l'ombre. Continuez à lui parler, et Sephiroth finira par faire son apparition. Regardez les différentes scènes qui se déroulent. Dès que vous revenez dans la zone aux trois Cloud, parlez à celui qui se trouve sur la gauche. Quand cette séquence s'achève, parlez avec le dernier Cloud à droite de l'écran. Puis discutez avec le «jeune» Cloud qui se tient près de la fenêtre. Cette maison vous dit quelque chose ? D'autres événements étranges vont se produire. Parlez au Cloud noir, puis regardez la fusion du Cloud noir et du vrai Cloud. Suivez le vrai Cloud jusqu'en haut de l'écran, et continuez votre route dans la ville. C'est dans cette même ville que Cloud recevait ses flash-back, plus tôt dans le disque un. Cloud va apparaître, mais cette fois il porte son vieil uniforme de soldat Shinra. Quelques flash-back supplémentaires vont se produire, et vous en apprendrez beaucoup plus sur la relation entre Sephiroth et Cloud. Continuez à parler avec Cloud et vous finirez par revenir dans la réalité. Le reste de l'équipe sera là pour accueillir Cloud. Parlez à l'homme à l'avant de la salle des opérations, et décidez qui fera partie de l'équipe. N'oubliez pas de sauvegarder le jeu.

SAUVEGARDE 4-10

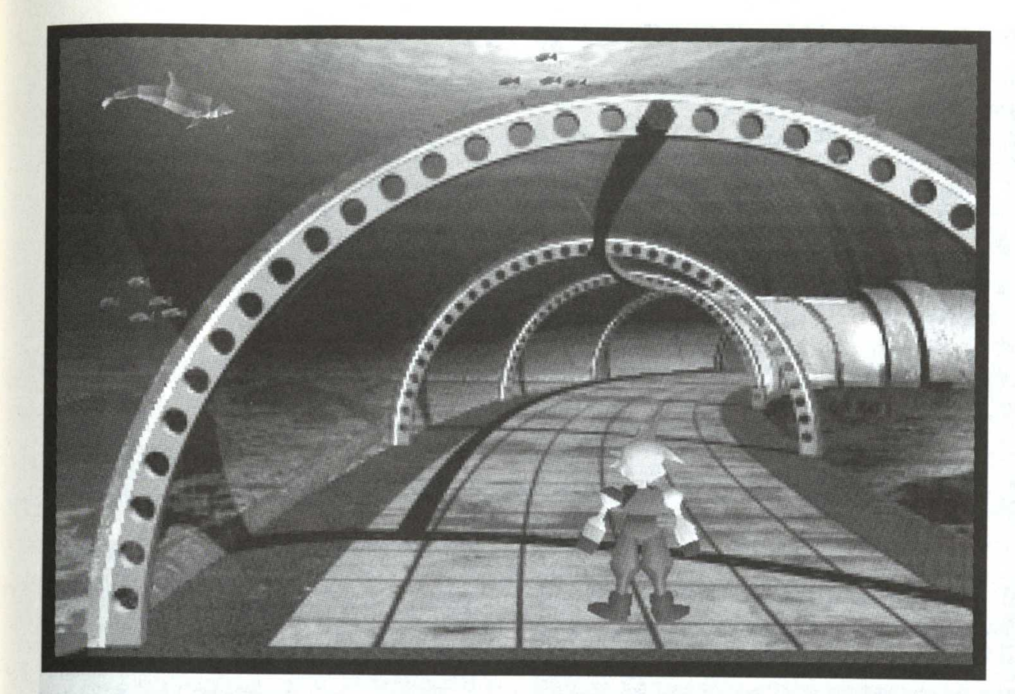
Retournez au cockpit et parlez à tout le monde. Prenez le contrôle du Hautvent en parlant au pilote, puis repartez pour la ville sur le continent du Sud-Est. Vue du ciel, elle ressemble maintenant à un cratère vide. Entrez en ville, et achetez les objets dont vous pouvez avoir besoin aux pauvres habitants sans-abri. Vérifiez votre inventaire d'objets pour voir si vous avez des Légumes Mimett. Si ce n'est pas le cas, vous devrez repartir à la Ferme des Chocobos d'un coup de vaisseau pour aller en chercher. Achetez-les tout simplement au garçon dans la grange. Ils devraient valoir 1.500 Gils. Quand vous avez la nourriture, grimpez la falaise de gauche à Corel Nord, et avancez jusqu'au chocobo blanc. Examinez-le et on vous proposera l'option de le nourrir de Légumes Samolen (apparemment, ils sont identiques aux Légumes Mimett). Après l'avoir nourri, vous accéderez à quelques options supplémentaires. Choisissez de lui chatouiller les oreilles. En faisant ce geste, vous obtiendrez une Materia «Contenir». C'est tout pour cette ville. Remontez à bord de votre vaisseau et allez au Port de Junon sur le continent principal du Sud.



RETOUR AU PORT DE JUNON

Marchez jusqu'à l'arrière de la ville et parlez au garde à côté de l'énorme ascenseur. Il vous laissera l'utiliser pour monter jusqu'au niveau principal, en échange de dix Gils. Dès que vous sortez de l'ascenseur, prenez à gauche et franchissez la porte la plus proche. Vous y trouverez un point de sauvegarde si vous en avez besoin. Remontez la rue jusqu'au passage souterrain, et prenez à gauche dès que possible. Vous trouverez un groupe de soldats en train de s'entraîner. Ils finiront par s'arrêter et se dirigeront vers le fond du couloir. Allez à la porte en bas à gauche de l'écran (la porte «1»). Elle mène à un nouvel ascenseur, où vous devrez combattre quelques gardes. Sortez de l'ascenseur et suivez les halls jusqu'au point de sauvegarde. Sauvegardez votre partie, puis prenez un autre énorme ascenseur jusqu'au rez-de-chaussée. Maintenant, dirigez-vous vers le nord jusqu'au passage sous l'eau. Restez un peu pour admirer les poissons, puis passez dans l'immeuble suivant. Entrez et activez le panneau de contrôle rose. La porte se fermera, l'eau sera pompée par les différents tubes, puis la porte se rouvrira. Sortez de la pièce et vous arriverez dans une nouvelle zone : les docks sous-marins. Continuez d'avancer sur la passerelle et entrez dans la salle suivante. Il y a ici un nouveau point de sauvegarde si nécessaire. La pièce suivante abrite quelques gardes qu'il vous faudra combattre. Éliminez-les, puis continuez jusqu'à la zone suivante où vous vous débarrasserez du dernier groupe de gardes. Vous arriverez alors à une nouvelle passerelle métallique. Regardez la Mega Materia en train d'être chargée sur le sous-marin, puis allez jusqu'au Shinra. Il enverra un boss mécanique pour vous combattre.





Quand vous aurez vaincu le boss, allez à gauche et prenez le Bugle de combat. Vous voyez les gardes à l'arrière-plan ? Rendez-vous jusqu'à ce sous-marin et combattez-les, faites en sorte de récupérer le Cimeterre et les Écailles-Léviathan dans les deux coffres qui se trouvent là-bas avant d'attaquer. Cloud entrera automatiquement dans le sous-marin. Sauvegardez votre jeu et posez pied

SAUVEGARDE 4-11

sur le pont. Vous aurez le choix de laisser les gardes vivre ou mourir : c'est votre responsabilité. Asseyez-vous dans le siège du pilote et préparez-vous à une séquence Arcade.

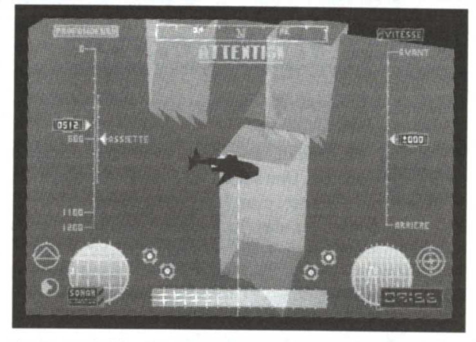
BOSS 22 : PORTE ARMURE

LV : 45 - HP : 24.000 - MP : 200
Il est coriace, assurez-vous d'avoir la santé la plus haute possible. Il n'attaque pas beaucoup, mais quand il passe à l'action, il peut vous enlever quelques milliers d'HP d'un coup. Essayez d'abord de détruire ses bras, car ils peuvent piéger les membres de votre équipe. Il est plus particulièrement vulnérable aux sorts d'Éclair donc usez et abusez de cette magie ainsi que de l'invocation Ramu. Vous obtiendrez alors une Main Divine.



LE SOUS-MARIN

Le but ici est simplement de détruire le sous-marin rouge dans la limite de dix minutes qui vous est allouée. Pendant cette chasse au sous-marin rouge, vous serez pris à parti par un autre sous-marin qui tentera de vous couler. Si vous parvenez à éviter les torpilles à tout prix, tout devrait bien se passer. Personnellement, j'ai tiré comme un sauvage dès le début de cette séquence et en moins de trente secondes, c'était fini. Quand vous aurez descendu le sous-marin rouge, vous découvrirez que la dernière Mate-



ria est expédiée au Village de la Fusée dans un but évident. Avant d'y aller, assurez-vous de récupérer la troisième Méga-materia dans le sous-marin rouge vaincu. Fouillez aussi l'océan pour y trouver la Clé des Anciens, elle se trouve tout à fait au nord. Une fois que vous ne pourrez plus avancer avec votre sous-marin émergé, plongez pour trouver un tunnel sous le continent du Nord, vous verrez alors tout au bout une espèce d'arête géante, c'est la Clé des Anciens. Vous en aurez besoin plus tard, gardez-la précieusement. Maintenant, faites monter votre équipe dans l'avion échoué au fond de l'océan. Il y a de nombreux objets intéressants à l'intérieur, mais aussi quelques monstres bien costauds. Vous pourrez trouver un Nuage du Paradis, une Garde d'Escorte, le Hautvent (la dernière limite de Cid), le Conformiste (pour Yufie), une Materia «Attaque double», un Mégalixir et la très intéressante Materia Hadès. Nous vous conseillons de courir. Vous rencontrerez également Rude et Reno dans le vaisseau. Ils ne sont pas trop coriaces. Une fois l'avion pillé, dirigez-vous vers Wutai. Vous tomberez peut-être sur un des monstres Arme patrouillant au fond de l'eau. Ne défiez surtout pas cette créature, elle grillerait votre équipe en quelques secondes... Vous aurez bien besoin d'augmenter vos statistiques avant de vous y frotter.



DE RETOUR À WUTAI

SAUVEGARDE 4-12

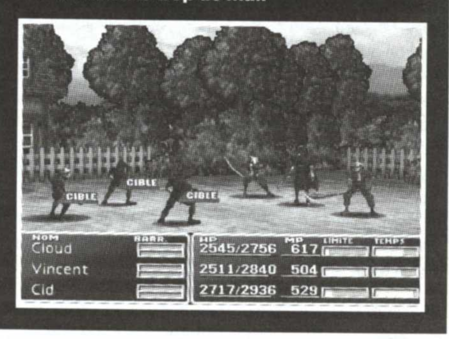
Pilotez le sous-marin pour retourner au Port de Junon et montez à bord de votre vaisseau. Repartez pour Wutai, la ville natale de Youfie sur le continent Est. Vous vous souvenez des montagnes où sont sculptées des statues ? Escaladez la montagne et pénétrez dans la grotte. Si vous avancez jusqu'aux flammes, vous serez désormais en mesure de les éteindre. Prenez l'Oritsuru (une arme pour Youfie) et la Materia «Vol simultané». C'est le moment de rendre une nouvelle petite visite au Village de la Fusée.

LE VILLAGE DE LA FUSÉE

Dirigez immédiatement votre équipe vers le missile, où un combat contre Rude et quelques gardes Shinra s'engagera. Après les avoir vaincus, allez vers le centre de contrôle du

BOSS 23 : RUDE

LV : 42 - HP : 9.000 - MP : 240
Bon, c'est vrai, Rude n'est pas spécialement fort et il fait un peu minus à côté d'autres boss. Personnellement, j'ai invoqué Hadès (Les Enfers) avant de l'achever avec des attaques à l'arme. Si vous n'avez pas été chercher cette Materia dans l'avion coulé (je vous y encourage vivement), vous pourrez tout de même le détruire sans trop de mal.



missile. Les Shinra projettent de bombarder le Météore avec le missile enchâssé dans la Materia ! Pour retirer la Materia du missile, vous devez entrer le code correct. Le voici : touches du pavé numérique [Entr], [.], [0], [0]. Prenez ensuite la nacelle de secours pour quitter la Fusée. Une fois de retour dans le Hautvent, retournez dans le Village de la Fusée et parlez trois fois au vieil homme qui regardait la fusée. Il vous donnera l'Évangile de Vénus, l'arme finale de Cid. Après cela, dirigez-vous vers le vaisseau et partez pour Cosmo Canyon car une discussion avec Bugenhagen s'impose.







COSMO CANYON

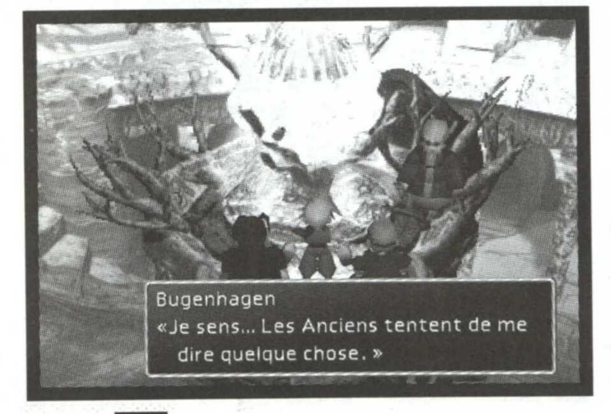
Dès votre arrivée à Cosmo Canyon, Bugenhagen vous informe que vous devez repartir pour la Cité des Anciens, et qu'il vous accompagnera dans ce voyage. Avant de partir, vous aurez à décider que faire de vos quatre Mega Materias. Le fait de posséder ou d'avoir maîtrisé certains types de Materia sera important pour cette action. S'il vous manque certains éléments nécessaires à un certain type de Materias, vous pourrez toujours revenir plus tard et les récupérer quand vous serez prêt. Normalement, seule pour l'instant la Materia Bleue devrait vous concerner. Voici la liste des résultats :

Couleur : bleu
Produit : Bahamut Zéro
Nécessite : vous devez avoir Bahamut et Neo Bahamut

Couleur : jaune
Produit : Commande Maître
Nécessite : vous devez avoir les 13 Command Materias au niveau Maître.

Couleur : rouge
Produit : Invocation Maître
Nécessite : vous devez avoir les 16 Materias d'Invocation au niveau Maître.

Couleur : vert
Produit : Magie Maître
Nécessite : vous devez avoir les 21 Materias de Magie au niveau Maître.



LA CITÉ DES ANCIENS

Pour y accéder, souvenez-vous que vous devez passer par le Village des Ossements.

SAUVEGARDE 4-13 En arrivant, dirigez-vous vers la caverne de gauche. Une séquence avec Bugenhagen va se dérouler ; c'est le moment où la clé trouvée au fond des mers est utile. Tout est enfin expliqué. Après cette séquence, partez en direction de Midgar. À la surprise générale, un nouveau boss Arme a surgi du fond de l'océan et il est lancé vers Midgar ! Poursuivez votre route vers Midgar et posez-vous près des plages. Dès que l'Arme atteint le rivage, allez l'affronter. À l'issue de cet échange, le Cratère au nord aura subi des dégâts affaiblissant ses boucliers.

BOSS 24 : ARME ULTIME

LV : ? - HP : 100.000 - MP : 400
Vous allez devoir l'affronter en plusieurs fois. Dès qu'il aura perdu un nombre important de points de vie, il fuira. Ce n'est donc pas très important si vos personnages finissent les combats en mauvais état puisqu'ils pourront se refaire une santé dans le Hautvent. Le principe de combat est relativement simple puisqu'il vous faudra utiliser vos sorts et vos attaques les plus puissantes. Pensez également à vous protéger avec un sort de Mur généralisé, par exemple. Si vous perdez de vue l'Arme après un combat, sachez que ses lieux de prédilection sont Mideel, Midgar, Nivelheim et Cosmo Canyon. C'est d'ailleurs là qu'aura lieu votre dernier affrontement. Votre récompense pour la victoire sera la Dernière Arme (destinée à Cloud).



SAUVEGARDE 4-14 Avant de vous rendre sur les lieux, allez faire un tour au Village des Ossements et faites entreprendre des fouilles pour trouver un trésor ordinaire. Placez le lieu de fouilles exactement là où se trouvait la Harpe Lunaire. Avec un peu de chance, vous trouverez la Clé du Secteur 5. Rendez-vous ensuite au Cratère.
Allez-y, une brève séquence se déroulera. Maintenant, retournez dans la structure de Midgar et achevez ce tordu de Hojo une bonne fois pour toutes.

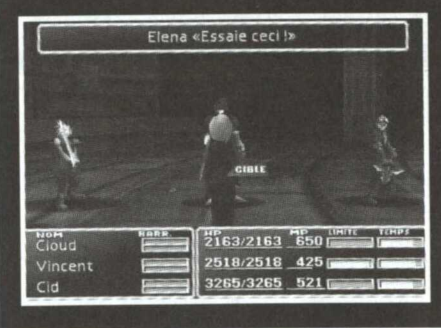
MIDGAR

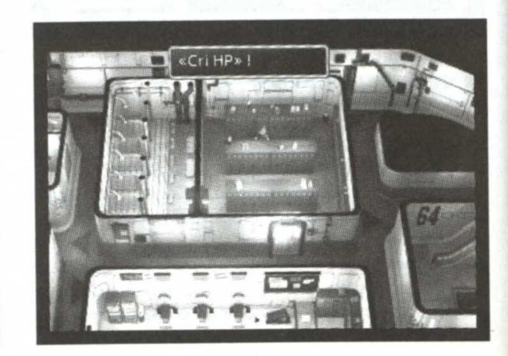
Votre équipe doit faire route discrètement jusqu'à Sister Ray (on va laisser le terme anglais parce que «Ray Sœur»...). En chemin, vous pourrez trouver un Bracelet d'Aegis, un Tél. d'Étoiles et un Élixir. Suivez Cait Sith jusqu'à la confrontation avec les Turks. En arrivant à eux, vous aurez le choix d'entamer ou non le combat.



BOSS OPTIONNEL : RENO, RUDE & ELENA

LV : 50 - HP : 25.000 - MP : 200
LV : 51 - HP : 28.000 - MP : 250
LV : 53 - HP : 30.000 - MP : 100
Lors du combat, méfiez-vous essentiellement de Rude et d'Elena. Optez pour des attaques généralisées et des invocations. Celle des Enfers, par exemple, fonctionne très bien sur eux. Privilégiez les sorts d'Empoisonnement car ceux de Gravité n'ont aucun effet et chacun des persos peut respectivement se régénérer grâce aux Éclairs, au Feu et à la Glace. Pour votre défense, appliquez comme d'habitude les sorts de Mur et de Régénération.





Hojo
«Le niveau d'énergie est à......83%.
Ça prend trop de temps. »

Plutôt que de monter tout de suite vers le nord, faites un petit tour au sud pour y trouver pas mal de bonus intéressants. Remontez ensuite dans le bâtiment de la Shinra. Dans la cage d'escalier, vous trouverez un Élixir et une Corne de Béhémoth (pour Red XIII). Au 63e étage, il y a une Lance Croissante, au 64e, un cri HP et deux Sources dans la machine cassée si vous tapez dessus. Faites ensuite demi-tour et lorsque votre équipe arrive enfin aux abords de la zone du canon, un combat avec un gigantesque Mech s'engage.

Continuez en montant les escaliers. Sur le chemin, si Barret fait partie de votre équipe, vous trouverez le Manuscrit Absent, son arme finale. Le Sister Ray et un combat contre Hojo sont les derniers obstacles sur votre route. Éliminez-le.



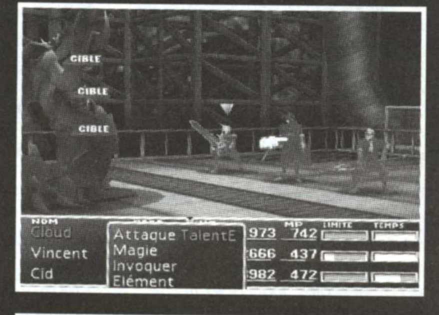
BOSS 25 : SUPERBE LOURDAUD

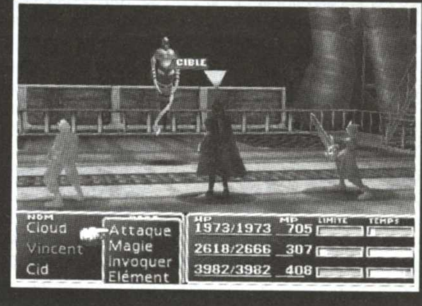
LV : 53 - HP : 60.000 - MP : 320
Ce boss est assez difficile à abattre bien que son nom soit ridicule. Attaquez-vous tout d'abord à sa partie inférieure. Faites attention à son Rayon qui, s'il ne vous inflige pas de dégâts, applique un Reflet sur votre équipe. Utilisez alors un DeBarrier pour l'enlever. Utilisez un maximum de sorts d'invocation et pensez à vous soigner très souvent car ses attaques font mal.

Cid
«%$#&$*&^%^»

BOSS 26 : HOJO

LV : 34 - HP : 11.000 - MP : 120
LV : 55 - HP : 26.000 - MP : 260
LV : 58 - HP : 30.000 - MP : 100
Hojo va prendre trois formes successives au cours de votre combat. Face à la première, vous ne devriez avoir aucun problème. Ne tenez même pas compte de ses comparses, puisqu'ils se régénèrent. Face à sa deuxième forme, commencez par concentrer vos attaques sur le bras droit avant de passer au reste du corps. Encore une fois, vous devriez vous en sortir sans gros dégâts. La troisième forme est bien sûr celle qui pose le plus de problèmes. La principale difficulté est qu'il est très rapide donc si vous le pouvez, lancez-lui un sort «Lent» ou faites appel à l'invocation «Les Enfers». Utilisez ensuite vos attaques les plus puissantes pour en venir à bout. Vous gagnerez alors une Source de Pouvoir.





À la fin du combat, vous apprendrez qu'il ne reste que sept jours avant que le Météore ne bombarde la planète. L'ultime bataille est proche – Sephiroth tisse sa toile. Si vous n'avez pas encore déclenché la reproduction chocobo, c'est le moment de le faire. Le sort «Chevaliers de la Table Ronde» est puissant, il cause un minimum de 100.000 points de dommages à un adversaire. Nous vous suggérons de l'acquérir avant de continuer vers Sephiroth (regardez les annexes pour plus de détails) Et c'est la fin du disque deux...








CONSEILS

Avant de démarrer, il est bon de savoir que vous pouvez vous lancer dans de nombreuses sous-quêtes qui ne sont pas indispensables pour l'objectif final. Par exemple, trois autres Armes sèment la terreur. Un se trouve sous l'eau, un autre navigue par la voie des airs et le dernier est situé dans la région déserte de Golden Saucer. Ils sont tous extrêmement puissants, mais ils peuvent fournir à votre équipe des objets de valeur et de précieux points d'expérience. Pour plus de détails, regardez les annexes.

LE CRATÈRE

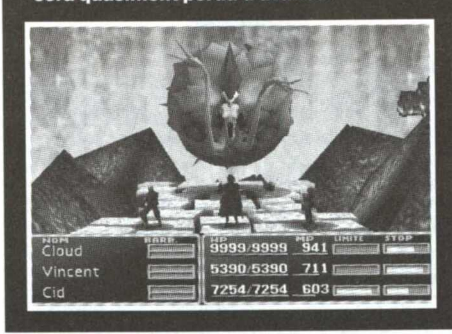
Dès le début, vous trouverez un Cristal Sauf, un objet qui vous permet de planter un point de sauvegarde juste à côté du point de non-retour (vous comprendrez une fois sur place). Alors que votre équipe se fraye un chemin en descendant les grottes intérieures, vous découvrirez de nombreux objets utiles : une Source Protection, une Source Spirituelle, une Source de Magie, un Élixir, une Source Pouvoir et une Materia Absorption HP. Nous vous conseillons d'emporter beaucoup de fournitures, en particulier des Éthers (Turbo si possible). En vous enfonçant vers le cœur du cratère, votre équipe se séparera en deux groupes. Assurez-vous de chercher le maximum d'objets. Il y a de puissants orbes de Materia en grande quantité dans les environs, alors fouillez partout. Une fois que vous avez fouillé le fond, vous affronterez Jenova-Synthesis !

SAUVEGARDE 4-15


BOSS 27 : JENOVA-SYNTHESIS

LV : ? - HP : ? - MP : ?

Le plus tôt vous le tuerez, le mieux ce sera. En effet, un compte à rebours se déclenche dès le début du combat et s'achève par une attaque Ultima très dangereuse. Commencez donc par une invocation des Chevaliers de la Table Ronde, cela devrait suffire pour gagner assez facilement. Si vous n'avez pas été la chercher, vous pouvez quand même sortir vainqueur du combat mais le prochain sera quasiment perdu d'avance.



BOSS 28 : SEPHIROTH

LV : ? - HP : ? - MP : ?

Vous voici donc face à Sephiroth, première version. Vous aurez la possibilité de l'affronter avec un, deux ou trois groupes (ne me demandez pas pourquoi !). Si vous le pouvez, restez concentré sur un groupe. Si vous perdez un des trois groupes, la partie sera finie. Sachez qu'un niveau de 50 est le strict minimum pour pouvoir espérer vaincre. Utilisez encore le sort «Chevaliers de la Table Ronde». Sephiroth ne demandera pas son reste pour l'instant. Alors, vous pensiez qu'il était déjà fini ? Ah... Réfléchissez-y à deux fois. Sephiroth version deux est déjà sur les rangs, et il est vraiment fort. Gardez votre équipe en bonne santé et vivante à tout prix ; c'est indispensable pour le vaincre. La meilleure combinaison pour le vaincre est la suivante :

1er Perso : Invocation W - Chevalier de la Table Ronde + Quadruple Magie

2e et 3e Perso : Mimer







Une fois que vous avez battu les deux versions de Sephiroth, vous croyez peut-être que c'est terminé ? Pas du tout : une dernière bataille entre Cloud et Sephiroth est inéluctable. Si vous parvenez à le vaincre, la victoire vous appartient. Mais que va-t-il arriver à la planète ? Le Météore peut-il être stoppé ? La fin va vous surprendre...

ANNEXES

LES ÉLÉMENTS

Vous savez à quoi sert une main de fantôme. Non ?
Grâce à ce tableau, vous pourrez utiliser à bon escient les objets que vous ramasserez dans le jeu.

NOM DE L'ÉLÉMENT	EFFETS	NOM DE L'ÉLÉMENT	EFFETS
Potion	HP + 100	Molotov	Feu contre 1 adversaire
Super Potion	HP + 500	Mine-S	Explosion contre 1 adversaire
Potion X	Rétablit tous HP	Canon 203 Mm	Explosion contre 1 adversaire
Éther	MP + 100	Graviballe	Demi sur 1 adversaire
Éther Turbo	Rétablit tous MP	Bombe T/S	Demi2 sur 1 adversaire
Élixir	Rétablit tous HP/MP	Encre	Obscurité sur 1 adversaire
Mégalixir	Rétablit HP/MP à tous	Épine Paralysie	Paralyse 1 adversaire
Queue de Phénix	Ranime personne morte	Dent de Dragon	Foudre sur tous les ennemis
Antidote	Guérit de Poison	Chaudron	Poison/Confus/Sommeil/Silence/Mini/Grenouille sur 1 adversaire
Doux	Guérit de Pétrifier	Légumes Sylkis	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité, Vitalité, Intelligence
Baiser de Vierge	Guérit de Grenouille	Légumes Reagan	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité, Vitalité
Corne d'abondance	Guérit de Mini	Légumes Mimett	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité
Écran Sonore	Guérit de Silence	Légumes Curiel	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité, Vitalité
Hyper	Guérit de Tristesse ou place en Fureur	Légumes Pahsana	Pour nourrir des Chocobos/+Intelligence
Calmant	Guérit de Fureur ou place en Tristesse	Légumes Tantal	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité, Vitalité, Intelligence
Remède	Guérit d'un état anormal	Légumes Krakka	Pour nourrir des Chocobos/+Intelligence
Fumigène	Fuite à 100 % sauf contre boss	Légumes Gysahl	Pour nourrir des Chocobos/+Dextérité, Vitalité
Boisson de Vitesse	Hâte pour 1 allié	Tente	Enregistrer et rétablir HP/MP sur tous
Boisson de Héros	Capacités de combat accrues	Source de Pouvoir	Augmente Force
Vaccin	Empêche la transformation	Srce de Protection	Augmente Vitalité
Grenade	Dégâts sur un adversaire	Source de Magie	Augmente Magie
Shrapnel	Dégâts sur tous les ennemis	Source Spirituelle	Augmente Esprit
Bras Droit	Dégâts sur tous les ennemis	Source de Rapidité	Augmente Dextérité
Sablier	Arrête tous les ennemis	Source de Chance	Augmente Chance
Baiser de La Mort	Mort sur tous les ennemis	Noix de Zeio	Pour accoupler des Chocobos/Peut donner Chocobo des mers
Toile d'araignée	Ralentit tous les ennemis	Noix de Caroube	Pour accoupler des Chocobos/Peut donner Chocobo des Mont. ou Riv.
Poussière de Rêve	Slipe1 sur tous les ennemis	Noix de Porov	Pour accoupler des Chocobos
Masque Muet	Silence sur tous les ennemis	Noix de Pram	Pour accoupler des Chocobos
Gong de Guerre	Folie sur tous les ennemis	Noix de Lasan	Pour accoupler des Chocobos
Graine de Fou	Confus sur tous les ennemis	Noix de Saraha	Pour accoupler des Chocobos
Dent de Feu	Feu2 sur tous les ennemis	Noix de Luchile	Pour accoupler des Chocobos
Voile de Feu	Feu3 sur tous les ennemis	Noix de Pepio	Pour accoupler des Chocobos
Vent Antarctique	Glace2 sur tous les ennemis	Batterie	Vous sert à activer un mécanisme
Cristal de Glace	Glace3 sur tous les ennemis	Mouchoir	Ne sert à rien...
Plume d'éclair	Éclair2 sur tous les ennemis	Omnislash	Sert à apprendre limite 4 de Cloud
Éclair Furtif	Éclair3 sur tous les ennemis	Catastrophe	Sert à apprendre limite 4 de Barret
Tambour Terrien	Trembl2 sur tous les ennemis	Dernier Paradis	Sert à apprendre limite 4 de Tifa
Maillet Terrien	Trembl3 sur tous les ennemis	Grand Évangile	Sert à apprendre limite 4 d'Aeris
Matière À Risque	Bio2 sur tous les ennemis	Mémoire Cosmos	Sert à apprendre limite 4 de Red XIII
Tentacules M	Bio3 sur tous les ennemis	Tout Création	Sert à apprendre limite 4 de Youfie
Poussière d'étoiles	Comète2 sur tous les ennemis	Chaos	Sert à apprendre limite 4 de Vincent
Canine de Vampire	Absorbe HP d'un adversaire	Hautvent	Sert à apprendre limite 4 de Cid
Main de Fantôme	Absorbe MP d'un adversaire	Soldat 1/35	Shinra a 12 soldats
Griffe de Vagyrisk	Pétrifie un adversaire	Sweeper Super	Ne sert à rien...
Rideau Clair	Barrière sur tous les persos	Lame Masamune	Ne sert à rien...
Rideau Lunaire	Barrière magique sur tous les persos	Cristal Sauf	Permet de poser un point de sauvegarde
Miroir	Réflexion sur tous les persos	Carnet de Combat	Ne sert à rien...
Torche Sacrée	Sort2 sur tous les ennemis	Autographe	Ne sert à rien...
Aile d'oiseau	Tornade sur tous les ennemis	Joueur	Ne sert à rien...
Écailles de Dragon	Eau sur tous les ennemis	Rose du Désert	Échangez-le à Kalm
Empaleur	Transforme adversaire en grenouille	Harpe Terrestre	Échangez-le à Kalm
Shrivel	Mini1 sur 1 adversaire	Guide	Échangez-le à Kalm
Collyre	Guérit de l'Obscurité		

L'ÉLEVAGE DE CHOCOBOS

Pour monter la classe de votre Chocobo, il faut gagner au moins trois courses de la classe inférieure au casino du Gold Saucer. Pour booster leurs capacités, nourrissez-les avec les Légumes les plus chers. Ceux vendus par le Sage Chocobo sont particulièrement intéressants. Avant chaque tentative de reproduction, je vous conseille de faire une sauvegarde pour gagner du temps.

Chocobo des montagnes (vert) et Chocobo des rivières (bleu)

Pour obtenir ces Chocobos, vous devez d'abord capturer des Chocobos magnifiques. Vous en trouverez près de Mideel. Ils sont accompagnés d'un ou deux «spirals» (voir photo). Essayez d'en capturer quatre pour accroître vos chances d'avoir une paire mâle-femelle. Faites-les ensuite concourir pour qu'ils parviennent en classe A. Vous pouvez alors les faire se reproduire (option «Apprivoiser» !) en leur donnant une Noix de Caroube. Vous pouvez voler cette noix à un ennemi du nom de Vlakorados qui se trouve aux alentours du Village des Ossements.

Chocobo des montagnes et des rivières (noir)

Pour obtenir ce Chocobo, vous devez avoir un Chocobo des montagnes et un Chocobo des rivières, de sexe différent bien sûr. Faites-les monter tous deux en classe A puis accouplez-les en leur donnant une Noix de Caroube.

Chocobo des mers (doré)

Vous devez avoir un Chocobo noir et un grand Chocobo. Vous pourrez trouver celui-ci près du Village du Glaçon. Il est toujours accompagné d'un ou deux de ces crétins de lapins sauteurs. Si jamais vous voyez des sortes de lions à ses côtés, c'est que ce n'est pas le bon. Faites monter ces deux Chocobos jusqu'en classe A puis faites-les se reproduire avec une Noix de Zeio. Vous pourrez vous procurer celle-ci en la volant aux Goblins sur l'île du même nom. Avec un peu de chance, vous aurez alors un Chocobo doré qui pourra aller où bon vous semble.

LES ABRÉVIATIONS UTILISÉES

ABR.	EXPLICATIONS
(D)	Un ou deux persos la possède au début
(A)	Acheter à
(-)	Avant météorite
(+)	Après météorite
(C)	Combattre
(V)	Voler à
(R)	Ramasser à
(T)	Transformer
AUG.	Augmentation
AT.	Attaque
%AT.	% Attaque
ACHAT	Prix d'achat
DÉF.	Défense
%DÉF.	% Défense
DÉF MAG	Défense magie
%DÉF MAG	% Défense magie
●	Trous à Matéria
●↔●	Trous à Matéria liés entre eux
NIV.	Nombre d'étoiles d'un Matéria




LES MATÉRIAS

Elles constituent sans doute l'un des aspects les plus intéressants du jeu. Les combinaisons de materia et les invocations

MATÉRIA MAGIQUE	NIV.	SORTS	EFFETS (les / désignent un passage de niveau)
Restaurer	5	Guéri/Guéri2/Guéri3/Regen	Remet du HP/Remet du HP progressivement (Regen)
Guérir	4	Poisona/Esuna/Résist	Guérit de Poison/Guérit de presque tout état anormal/Bloque Statut sur état actuel
Ranimer	3	Vie/Vie2	Fait revivre perso mort & rétablit 25 % de HP/ Fait revivre perso mort & rétablit tous HP
Feu	4	Feu/Feu2/Feu3	Sort de Feu
Glace	4	Glace/Glace2/Glace3	Sort de Glace
Foudre	4	Éclair/Éclair2/Éclair3	Sort d'Éclair
Terre	4	Trembl/Trembl2/Trembl3	Sort de Terre
Poison	4	Bio/Bio2/Bio3	Sort d'empoisonnement
Gravité	4	Demi/Demi2/Demi3	Enlève 25 % de HP/Enlève 50 % de HP/Enlève 75 % de HP à ennemi
Sceller	3	Slipe1/Silence	La cible ne voit plus rien/La cible ne peut plus utiliser de magie
Mystifier	3	Confus/Folie	Sort de confusion sur ennemi/Place ennemi en état de Berzerk
Transformation	3	Mini/Crapaud	Rend l'ennemi minuscule/Transforme ennemi en crapaud
Temps	4	Hâte/Lent/Stop	Change vitesse d'action
Barrière	5	Barrière/BarrM/Reflet/Mur	- 50 % de dégâts d'attaques/- 50 % dégâts magiques/Renvoie 4 fois attaques magiques/Barrière & BarrM
Destruction	4	AntiBarr/AntiSort/Mort	Annule Barrière, BarrM, Reflet & Bouclier/Annule toute protection de l'ennemi/Mort sur un adversaire
Comète	3	Comet/Comet2	Attaque de comète sur 1 adversaire/sur plusieurs au hasard
Contenir	5	Gel/Rupture/Tornade/Eclat	Arrête/Pétrifie/Confus/Explose un adversaire
Quitter	3	Escapade/Retrait	Permet de fuir/Permet d'envoyer ennemis dans un puits
Guérison Max	3	GuériMax	Rétablit tout HP d'un perso
Bouclier	3	Bouclier	Arrête attaques non magiques
Ultima	3	Ultima	Attaque surpuissante sur tous les ennemis
Magie Maîtresse	0	Tous les sorts ci-dessus	Permet d'utiliser tous les sorts magiques sans restriction

MATÉRIA DE SOUTIEN	NIV.	SORTS	EFFETS
Tout	5	Tout	Généralise sort lorsqu'associée à une Matéria magique
El. Base	4	El.Base	Ex : El.Base+Feu sur arme donne arme de feu & El.Base+Glace sur Protection vous protège des attaques de Glace
Effet Suppl.	2	Effet Suppl.	Ex : Effet Suppl.+Mystifier sur arme donne attaque avec Confus ou Berzerk & sur Protection vous portège de ces effets
Absorption HP	2	Absorption HP	Associée à une Matéria, celle-ci absorbera du HP de la cible lors d'une attaque
Absorption MP	2	Absorption MP	Associée à une Matéria, celle-ci absorbera du MP de la cible lors d'une attaque
Turbo MP	5	Turbo MP	Associé à une Matéria magique ou d'Invocation, celle-ci augmente dégâts magiques en fonction du niveau de la Matéria
Coupure Suppl.	2	Coupure Suppl.	Associé à une Matéria, celle-ci attaque en même temps à l'arme
Vol Simultané	2	Vol Simultané	Associé à une Matéria, celle-ci vole en même temps la cible
Attaque Furtive	5	Attaque Furtive	Déclenche dès le début d'un combat le sort de plus puissant de la Matéria qui lui est associée
Quadruple Magie	5	Quadruple Magie	Déclenche quatre fois le sort de la Matéria qui lui est associé, dès que vous en donnez l'ordre
Opposition Magie	5	Opposition Magie	Contre-attaque par le sort de la Matéria qui lui est associé
Opposition	5	Opposition	Contre-attaque par la commande de la Matéria (Matéria d'Ordre) qui lui est associée
Attaque Finale	5	Attaque Finale	Déclenche automatiquement le sort ou la commande de la Matéria qui lui est associée dès que le perso meurt

MATÉRIA D'ORDRE	NIV.	SORTS	EFFETS
Voler	3	Voler/Assaut	Vole Élément ou autre d'un ennemi/Attaque et vole en même temps
Sentir	2	Sentir	Dévoile nom, niveau, nombre de HP&MP, points faibles de la cible (les premières infos sont conservées)
Lancer	3	Lancer/Argent	Permet de lancer des éléments ou autres sur ennemis/Permet de lancer des Gils
Trans.	2	Trans.	Les dégâts sont divisés par 8 mais la cible est transformée en Elément ou autres après combat
Coup Mortel	2	CoupM	Coup critique (200 % de dégâts) ou coup raté
Manipuler	2	Manip.	Permet de manipuler une cible à sa guise
Mimer	2	Mimer	Permet de copier action d'une cible quelconque. Sort très utile
Talent de L'ennemi	0	24 étoiles	24 sorts ennemis à apprendre
Furie Max	3	FurieMax/Eclair	Attaque à l'arme généralisée sur tous les ennemis/Mort sur tous les ennemis
Attaque Double	3	2x/4x	Permet des attaques «adrénales» donc plusieurs attaques en un tour (2 ou 4 selon le niveau de la Matéria)»
Magie W	2	Magie-W	Permet de lancer deux sorts magiques en un tour
Invocation W	2	Invocation-W	Permet de lancer deux invocations en un tour
Élément W	2	Élément-W	Permet d'utiliser deux éléments en un tour
Commande Maître	0	Tous les ordres ci-dessus	Permet d'utiliser la plupart des ordres avec une seule Matéria

MATÉRIA INDÉPENDANTE	NIV.	SORTS	EFFETS
Super HP	5	HPMax+10 % à +50 %	10 à 50 % de HP en plus selon le niveau de la Matéria
Super MP	5	MPMax+10 % à +50 %	10 à 50 % de MP en plus selon le niveau de la Matéria
HP<->MP	2	HP<->MP	Interverti HP et MP
Super Vitesse	5	Vitesse+10 % à +50 %	10 à 50 % de vitesse en plus selon le niveau de la Matéria
Super Magie	5	Pouvoir mag.+10 % à +50 %	10 à 50 % de pouvoirs magiques en plus selon le niveau de la Matéria
Super Chance	5	Chance+10 % à +50 %	10 à 50 % de chance en plus selon le niveau de la Matéria
Super Guil	3	GUIL PLUS	150 % de Guils après un combat/200 % de Gils après un combat
Super Exp	3	EXP.PLUS	150 Points d'EXP après un combat/200 Points d'EXP après un combat
Longue Portée	2	Attaque de longue portée	Dégâts identiques même en position de recul
Prévention	5	Prévention+	Plus de chance d'attaquer en premier lors d'un combat (selon le niveau de la Matéria)
Repousse Ennemi	3	Rencontre-	2 fois moins de chances de tomber sur un combat/ - 75 % de chances de tomber sur un combat
Appât Ennemi	3	Rencontre+	+ 50 % de chances de tomber sur un combat/ 2 fois plus de chances de tomber sur un combat
Appât Chocobo	4	Voir Chocobos	Attire les Chocobos lorsque vous marchez sur des trace de pas (de Chocobo bien sûr)
Couverture	5	Protège+20 % à +100 %	Protège autres persos des attaques ennemies (de 20 % à 100 % de chance de protéger selon le niveau)
Contre-Attaque	5	Contre-attaquer	Contre-attaque automatiquement ennemi qui vous a attaqué (plus vous en mettez, mieux c'est)
Méga Tous	5	Attaquer tous	«Place «»Tout»» sur toutes les Matérias insérées, une fois pour toutes»
Sous-Marin	0	Sous-marin	Permet de combattre sous l'eau. Utile pour vaincre l'arme émeraude

MATÉRIA D'INVOCATION	NIV.	SORTS	EFFETS
Choco. Mog	5	Choco. Mog	Attaque et en même temps paralyse ennemis
Shiva	5	Shiva	Invocation de Glace
Ifrit	5	Ifrit	Invocation de Feu
Ramuh	5	Ramuh	Invocation d'Éclair
Titan	5	Titan	Invocation de Terre
Odin	5	Odin	Le trancheur à l'armure chatoyante et au destrier à 6 pattes
Léviathan	5	Léviathan	Invocation d'Eau
Bahamut	5	Bahamut	T'as du Feu ?
Kjata	5	Kjata	Invocation de Feu, de Glace et d'Éclair
Alexandre	5	Alexandre	Rien ne vaut de la bonne mécanique
Phénix	5	Phénix	Attaque ennemis et ranime persos
Néo Bahamut	5	Néo Bahamut	Il vous emmènera au Septième Ciel
Hades	5	Hades	Tous les anomalies de Status sur les ennemis
Typoon	5	Typoon	Des haut et des bas
Bahamut Zero	5	Bahamut Zero	Le Dragon ultime
Chev. Tble Ronde	5	Chev. Tble Ronde	13 chevaliers monstrueux
Invocation Maître	0	Toutes les invocations ci-dessus	Toutes les invocations dispos & illimitées (à condition d'avoir du MP)

peuvent provoquer des dégâts énormes sur les ennemis que vous rencontrerez.

OU LA TROUVER ?
(A) Mideel...
(A) Kalm...
(A) Gongaga...
(A) Costa Del Sol...
(A) Costa Del Sol...
(A) Costa Del Sol...
(A) Kalm...
(A) Costa Del Sol (+)...
(A) Mideel...
(A) Port de Junon...
(A) Gongaga...
(A) Gongaga...
(A) Gongaga...
(A) Village de la Fusée...
(A) Mideel...
(R) Cité des Anciens
(R) Chocobo blanc de Mideel
(A) Village de la Fusée...
(R) Arrière-boutique du magasin d'objets de Cosmo Canyon
(R) Cratère des Anciens
(R) Après scène du train allant à Corel Nord/(A)Corel Nord (+)
Avoir toutes les Matérias magiques au niveau Master puis aller à Cosmo Canyon / (C)Arme Émeraude

OU LA TROUVER ?
(A) Fort du Condor (+)...
(R) Montagnes de Niver...
(R) Grottes de Cosmo Canyon
(R) Utai...
(R) Utai après scène de fuite de Youfie
(R) Labyrinthe Tornade
(R) Désert enneigé
(R) Utai
Prix de la Course de Chocobos de Gold Saucer
(R) Grotte à Matéria de la région de Mideel
Prix de la Course de Chocobo de Gold Saucer
(R) Cratère des Anciens
Bataille spéciale du Battle Arena de Gold Saucer

OU LA TROUVER ?
(A) Kalm...
(A) Kalm...
(A) Fort du Condor (+)...
(R) Temple des Anciens
(A) Gongaga...
(A) Fort du Condor (+)...
(R) Grotte à Matéria de la région d'Utai
(R) Junon, Savant Chocobo
(R) Forêt ancienne
(R) Avion Shinra coulé
(R) Cratère des Anciens
Prix du Battle Arena de Gold Saucer
(R)Tunnel menant au Secteur 8 de Midgar (+)
Avoir toutes les Matérias d'Ordres au niveau Master puis aller à Cosmo Canyon / (C)Arme Émeraude

OU LA TROUVER ?
(A) Cosmo Canyon, Mideel...
(A) Cosmo Canyon, Mideel...
(R) Grotte à Matéria de la région de Corel Nord
Prix du Battle Arena de Gold Saucer
(R) Entre la forêt endormie et la Cité des Anciens
(R) Temple des Anciens
Prix du Wonder Square de Gold Saucer
Prix du Wonder Square de Gold Saucer
(R) Mines de Mythril
Prix du Battle Arena de Gold Saucer
Prix de la course de Chocobos de Gold Saucer
Prix du Battle Arena de Gold Saucer
(A) Ferme de Chocobo (une seule fois)...
(A) Wall Market après chute de la Plate-Forme du Secteur 7
Prix de la course de Chocobos de Gold Saucer...
(R) Cratère des Anciens
(T) Échanger contre un guide à Kalm

OU LA TROUVER ?
Parler à un Chocobo dès votre première arrivée à la Ferme de Chocobo
Priscilla vous le donne au village de Junon
(C) Jenova Naissance
(R) Avant votre première course de Chocobos...
Jungle de Gongaga, après la scène avec Scarlet
(C) Dernier Nombre (Manoir de Niverheim)
(C) À Utai
(C) Rouge Dragon (Temple des Anciens)
(R) Forêt endormie
(C) Femme des neiges (Désert Enneigé)
(C) Dernière bataille du Fort du Condor
(R) Labyrinthe Tornade
(R) Avion Shinra coulé
(R) Forêt ancienne
Toucher la Méga Matéria à Cosmo Canyon en possession de Bahamut et Neo Bahamut
(R) Ile secrète de la Table (En haut à droite sur la carte)
Avoir toutes les Matérias d'invocation au niveau Master puis aller à Cosmo Canyon / (C)Arme Émeraude

LES MATÉRIAS ACCESSIBLES GRÂCE AUX CHOCOBOS

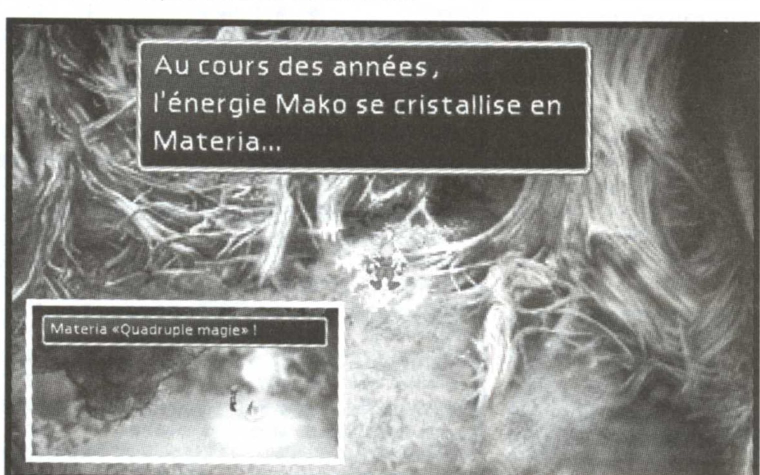
Grâce à vos Chocobos, vous pourrez atteindre des grottes qui recèlent des Matérias particulièrement puissantes.

Quadruple Magie : elle se trouve dans une grotte sur une petite île à l'est de la ferme Chocobo.

Mimer : la grotte qui la renferme se trouve au sud-est de l'île où se situe Wutai.

HP<->MP : cherchez une grotte au nord du Mont Corel, vous y trouverez cette Matéria.

Chevaliers de la Table Ronde : elle est cachée sur une petite île à l'extrême nord-est de la carte et qui n'apparaît pas sur ladite carte. À elle seule, cette invocation vous fera oublier les pénibles moments passés à élever des Chocobos.



LES ÉLÉMENTS CLÉS

Ce sont des objets que vous devrez trouver dans le jeu pour débloquer une situation. Ils n'auront qu'un intérêt ponctuel, excepté le PHS, qui vous sera utile pendant toute la partie.

NOM DE L'ÉLÉMENT-CLÉ	DESCRIPTIF
Robe Coton	Robe tissée de coton
Robe Satin	Robe faite de satin
Robe Soie	Robe faite de soie
Perruque	Perruque de cheveux en désordre
Perruque Brune	Perruque de cheveux teintés brun clair
Perruque Blonde	Perruque de cheveux blonds
Diadème Verre	Diadème en verre
Diadème Rubis	Diadème de rubis
Diadème Diamants	Diadème de diamants
Parfum	Parfum bon marché
Parfum Fleur	Parfum aux senteurs de fleur
Parfum Sexy	Parfum qui éveille le sentiment amoureux
Carte Membre	Carte de membre du Honeybee Inn
Lingerie	Sous-vêtements parfumés
Slips Mystère	Culottes aux motifs enfantins
Slips Bikinis	Slips serrés
Coupons Pharm.	Échangeables contre des articles à la pharmacie
Désinfectant	Désinfectant
Déodorant	Déodorant
Bicarbonate	Bicarbonate
Méga Matéria	Matéria trouvée au Réacteur de Fort Condor
Méga Matéria	Matéria trouvée à Corel Nord
Méga Matéria	Matéria trouvée à la Fusée
Méga Matéria	Matéria trouvée dans le sous-marin
Clé des Anciens	Vieille clé cachée dans l'océan
À ma Fille	Lettre à une jeune fille de Kalm
À ma Femme	Lettre à une femme
Harpe Lunaire	Éveille la forêt endormie
Clé sous-sol	Clé d'accès au sous-sol du manoir de Niverheim
Clé sect.8	Ouvre la porte du secteur 8 de Midgar
Carte 60	Accès au 60ème étage du Bâtiment Shinra
Carte 62	Accès au 62ème étage du Bâtiment Shinra
Carte 65	Accès au 65ème étage du Bâtiment Shinra
Carte 66	Accès au 66ème étage du Bâtiment Shinra
Carte 68	Accès au 68ème étage du Bâtiment Shinra
Sect. Midgar	Partie de la ville en miniature de Midgar
Sect. Midgar	Partie de la ville en miniature de Midgar
Sect. Midgar	Partie de la ville en miniature de Midgar
Sect. Midgar	Partie de la ville en miniature de Midgar
Sect. Midgar	Partie de la ville en miniature de Midgar
Phs	Pour appeler de loin les membres de ton groupe
Ticket d'Or	Accès illimité au Gold Saucer ; vaut 30 000 guils à l'entrée ou 300 GP au Wonder Square
Clé de Pierre	Clé d'accès au Temple des Anciens
Écailles Léviathan	Écailles ayant un pouvoir aquatique
Carte Glacier	Carte du Grand Glacier enneigé.
Coupon A	À échanger contre des éléments
Coupon B	À échanger contre des éléments
Coupon C	À échanger contre des éléments
Matéria Noire	Matéria noire... Ne la donne pas à Sephiroth...
Mythril	Pourra t'être utile au magasin d'armes...
Surf des neiges	Glisser sur la neige, c'est chouette.

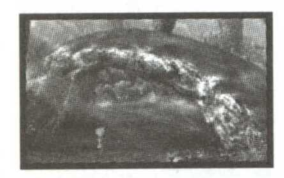


LA FORÊT DES ANCIENS

Vous ne pourrez vous y rendre qu'avec un Chocobo doré ou après avoir tué l'Arme Ultime au-dessus de Cosmo Canyon. C'est la seule partie de FF7 qui est constituée d'énigmes. Il y a trois écrans successifs, où vous devrez vous servir des éléments présents pour progresser.

Écran 1

Ramassez les trois insectes et approchez-les des fleurs en forme de tubes. Mettez-les un par un dans les fleurs pour que celles-ci se ferment. Vous pourrez alors atteindre l'autre rive. Ramassez ensuite le Supercoup St pour Vincent.



Écran 2

Ramassez un insecte et grimpez pour le mettre dans la fleur tubulaire. Passez de l'autre côté, capturez une grenouille et placez-la dans la fleur de gauche. Sautez sur la fleur et vous serez catapulté à gauche. Prenez la ruche et placez-la dans la plante carnivore. Ramassez ensuite la materia «Furiemax». Mettez la grenouille dans la plante de droite et sautez dessus pour être propulsé.



Écran 3

Placez les deux insectes dans les fleurs pour pouvoir progresser. Une fois en haut, partez à droite chercher la Matéria «Typhon». Revenez à l'écran 2 pour aller y chercher le Cercle Minerve. Repartez ensuite pour l'écran 3 et placez une ruche dans la plante carnivore. Utilisez un insecte pour aller à gauche. Placez un insecte devant le tronc pour attirer une grenouille. Mettez l'autre insecte dans la fleur de droite puis prenez la grenouille et partez à droite. Utilisez la grenouille sur la fleur de droite, puis montez dessus pour être propulsé.



LES ARMES

Vous allez devoir faire un compromis entre la puissance de votre arme et la possibilité qu'elle offre de faire progresser vos compétences sur vos materias.

CID	TROUS À MATÉRIAS	AUG.	AT.	% AT.	ACHAT	PARTICULARITÉS	OU SE TROUVE-T-ELLE ?
Lance	●↔● ●↔●	1	44	97	1 200	-	Vous l'avez/ (A)Port de Junon (+)
Lance Taillade	●↔● ●↔● ●	1	56	98	6 500	-	(A) Utai
Trident	● ● ● ● ● ●	1	60	105	7 500	-	(A) Port de Junon (+)/ (R)Temple des Anciens
Hâche Maîtresse	●↔● ●↔● ● ●	1	64	99	13 000	-	(A) Village du Glaçon
Partisan	●↔● ●↔● ●↔●	1	78	100	19 000	-	(A) Mideel
Vipère Hallebarde	● ● ● ●	2	58	102	7 000	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Cité des Anciens
Javelot	●↔● ●↔● ●	2	62	104	-	Aug.*2	(R) Grottes de Gaia-Abord
Lance Croissance	●↔● ●↔● ●↔●	1	78	102	-	-	(R) Immeuble Shinra de Midgar (+)
Mop		0	68	118	3 200	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)
Lance de Dragon	● ● ● ● ● ● ● ●	1	66	100	6 200	-	(A) Port de Junon (+)
Cimeterre	●↔●	3	86	102	-	Aug.*3	(R) Sous-sol du Port de Junon
Fouet	● ● ● ● ● ●	1	100	100	-	+AT.	Prix Montagnes Russes du Gold Saucer
Lance Spirituelle	●↔● ●↔●	1	92	112	-	+ de Magie et d'Esprit	(R) Avion Shinra coulé
Évangile de Vénus	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	97	103	-	Arme finale de Cid	(R) Village de la Fusée
YOUFIE	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OU SE TROUVE-T-ELLE ?**
Shuriken 4-Points	●↔● ●	1	23	100	-	-	Vous l'avez.
Boomerang	●↔● ● ●	1	30	101	1 400	-	(A) Port de Junon, Gongaga
Feu d'artifice	●↔● ●↔●	1	37	104	2 600	-	(A) Cosmo Canyon
Anneau Rasoir	●↔● ●↔● ●	1	49	105	6 000	-	(A) Utai
Regard d'aigle	●↔● ●↔● ● ●	1	61	107	12 000	-	(A) Village du Glaçon
Croix Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	74	110	18 000	-	(A) Mideel
Tailleur de Vent	● ● ●	2	30	103	2 000	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)
Vipère Jumelle	● ● ● ●	2	36	108	3 200	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Manoir de Niverheim
Spirale de Shuriken	●↔● ● ● ● ● ● ●	1	68	110	14 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Costa Del Sol (+)
Superballe		0	68	120	3 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (C) Bataille Fort/Condor
Shuriken Magique	● ● ●	1	64	113	6 000	Accroît Dextérité & coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Utai
Oritsuru	●↔● ●↔● ● ● ● ●	1	90	116	-	+ de Magie	(R) Utai
Conformiste	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	96	112	-	Arme finale de Youfie	(R) Tour des 5 boss à Utai
CAIT SITH	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OU SE TROUVE-T-ELLE ?**
Mphone Jaune	●↔● ● ●	1	36	100	500	-	Vous l'avez/(A)Port de Junon (+)
Mphone Vert	●↔● ●↔●	1	41	100	2 400	-	(A) Cosmo Canyon
Mphone Bleu	●↔● ●↔● ●	1	48	100	5 500	-	(A) Utai
Mphone Rouge	●↔● ●↔● ● ●	1	60	100	11 000	-	(A) Village du Glaçon
Mphone Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	74	100	18 000	-	(A) Mideel
Mphone Blanc	● ● ●	2	35	102	2 300	Aug.*2	(A) Port de Junon (+), Gongaga
Mphone Noir	● ● ● ●	2	31	104	2 800	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Grottes de Cosmo Canyon
Mphone Argent	● ● ● ● ● ● ● ●	1	28	106	3 300	-	(A) Port de Junon (+)/ (R)Manoir de Niverheim
Conque		0	68	118	3 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Temple des Anciens
Mphone Or	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	58	103	15 000	-	(A) Costa Del Sol (+)
Bugle de Combat	●↔● ●↔● ●↔●	0	95	95	-	Accroît chance de coups critiques	(R) Complexe Sous-Marin du Port de Junon
Tél. d'étoiles	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	88	102	-	+ DÉF MAG.	(R) Souterrain du Secteur 8 de Midgar
Cri Hp	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	95	110	-	Arme finale de Cait Sith	(R) 64e étage Shinsa
VINCENT	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OU SE TROUVE-T-ELLE ?**
Mercure	●↔● ● ●	1	38	110	1 000	-	Vous l'avez / (A)Port de Junon (+)
Fusil Chasse	●↔● ●↔●	1	48	112	3 100	-	(A) Village de la Fusée (-)
Petit tonneau	●↔● ●↔● ●	1	51	118	6 400	-	(A) Utai
Lariat	●↔● ●↔● ● ●	1	64	120	12 000	Presque pas d'attaques manquées	(A) Village du Glaçon
Winchester	●↔● ●↔● ●↔●	1	73	120	18 000	Presque pas d'attaques manquées	(A) Mideel
Pacificateur	●↔● ●	2	38	118	3 500	Aug.*2	(A) Port de Junon (+) / (R)Kalm
Cordage	●↔● ●↔●	2	48	124	6 800	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)
Long Tonneau R	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	66	255	13 000	Presque pas d'attaques manquées	(A) Costa Del Sol (+)
Fusil Argent		0	62	120	3 000	+coups critiques/-d'attaques manquées	(A) Port de Junon (+) / (R)Temple des Anciens
Cr. d'Embuscade	●↔● ●↔●	1	42	255	3 300	Presque pas d'attaques manquées	(A) Port de Junon (+) / (R)Montagnes de Niver
Supercoup St	●↔● ●↔● ●↔●	0	97	120	-	+AT. +de Magie/ -d'attaques manquées	(R) Forêt ancienne
Outsider	●↔● ●↔● ● ● ● ●	1	80	120	-	Presque pas d'attaques manquées	(R) Avion Shinra coulé
Peine de Mort	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	99	115	-	Arme finale de Vincent	(R) Grotte de Lucrécia

LES ARMES FINALES DE CHAQUE PERSO

La particularité des armes finales est qu'elles sont plus fortes et qu'elles peuvent infliger jusqu'à 9.999 points de dégâts à l'adversaire (selon les Matérias placées sur l'arme et les statistiques de votre perso). Cependant, faites attention, ces armes n'augmentent pas le niveau de vos Matérias (les AP gagnés après les combats ne sont pas comptabilisés).

Dernière Arme pour Cloud

Vous la récupérerez après avoir battu l'Arme qui se balade au-dessus de la région de Cosmo Canyon.

Manuscrit Absent pour Barret

Si Barret fait partie de votre équipe, vous trouverez cette arme après avoir battu le boss Superbe Lourdaud.

Super Cœur pour Tifa

Vous n'y aurez accès qu'après la scène de la météorite du CD 2. Allez au Village des Ossements et faites des fouilles à l'endroit où vous avez trouvé la Harpe Lunaire en cherchant un objet ordinaire. Vous devriez récolter la Clé du Secteur 8. Partez alors pour le Wall Market et activez l'ordinateur se trouvant dans l'armurerie abandonnée pour obtenir le Super Cœur. Vous pouvez également l'acheter au magasin d'armes du Wall Market pour la somme de 129.000 Gils.

Parapluie pour Aeris

Vous trouverez cette arme uniquement durant le premier CD, en faisant plus de 5.000 points à l'attraction des montagnes russes du casino de Gold Saucer. Cependant, faites attention car Aeris disparaît en cours de route, aucune arme finale n'est vraiment définie même si le parapluie est celle qui fait le plus de dégâts en attaque. Par contre, si vous préférez une arme ayant des trous à Matérias, je vous conseillerais plutôt la Garde de Princesse.

CLOUD	TROUS À MATÉRIAS	AUG.	AT.	% AT.	ACHAT	PARTICULARITÉS	OÙ SE TROUVE-T-ELLE ?
Épée Broyante	●↔●	1	18	96	-	Première arme de Clad. Ne peut être jetée.	Vous l'avez.
Sabre Mythril	●↔● ●	1	23	98	1 000	-	(A) Kalm, Port de Junon (-)
Bord Dur	●↔● ● ●	1	32	98	1 500	-	(A) Port de Junon (-), Gongaga
Bord de Papillon	●↔● ●↔●	1	39	100	2 800	-	(A) Cosmo Canyon
Murasame	●↔● ●↔● ●	1	51	100	6 500	-	(A) Utai
Organix	●↔● ●↔● ● ●	1	62	103	12 000	-	(A) Village du Glaçon
Épée Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	76	105	18 000	-	(A) Mideel
Voleur Fou	● ● ●	2	36	100	2 200	Aug.*2	(A) Corel Nord
Sabre Rune	● ● ● ●	2	40	108	3 800	Aug.*2	(A) Port de Junon (-)/(R)Montagnes de Niver
Super Épée	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	43	107	12 000	-	(A) Port de Junon (+)
Coup d'ongle		0	70	100	2 800	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/(R)Temple des Anciens
Yoshiyuki	● ●	1	56	100	-	Double ou triple AT. si 1 ou 2 persos morts	(R) En discutant avec le vieillard du village de la fusée
Apocalypse	● ● ●	3	88	110	-	Aug.*3/ + de Magie et d'Esprit	(R) Forêt ancienne
Nuage du Paradis	● ● ● ● ● ● ● ●	1	93	100	-	+ de Magie	(R) Avion Shinra coulé
Ragnarok	●↔● ●↔● ●↔●	1	97	105	-	+ de Magie et d'Esprit	(C) Blad Croud
Dernière Arme	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	100	110	-	Arme finale de Cloud	(C) Arme Cosmo Canyon
TIFA	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OÙ SE TROUVE-T-ELLE ?**
Gant de Cuir	●	1	13	99	-	Accroît chance de coups critiques	Vous l'avez.
Poing Métallique	●↔●	1	18	102	320	Accroît chance de coups critiques	(A) Wall Market
Griffe Mythril	●↔● ●	1	24	106	750	Accroît chance de coups critiques	(A) Kalm, Port de Junon (-)
Gant Majestueux	●↔● ● ●	1	31	110	1 200	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon, Gongaga
Canine de Tigre	●↔● ●↔●	1	38	110	2 500	Accroît chance de coups critiques	(A) Cosmo Canyon
Poing de Diamant	●↔● ●↔● ●	1	51	112	5 800	Accroît chance de coups critiques	(A) Utai
Griffe de Dragon	●↔● ●↔● ● ●	1	62	114	10 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Village du Glaçon
Gant Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	75	115	16 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Mideel
Moteur	● ● ●	2	27	106	-	Aug.*2	(R) Costa Del Sol
Poing de Platine	● ● ● ●	2	30	108	2 700	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)
Poing de Kaiser	●↔● ● ● ● ● ● ●	1	44	110	15 000	-	(A) Port de Junon (+)
Gant de Travail		0	68	114	2 200	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Temple des Anciens
Arme de Pouvoir	● ● ● ●	2	28	106	4 200	Aug.*2	(A) Port de Junon (+) / (R)Montagnes de Niver
Poing Maître	● ● ● ● ● ●	1	38	108	-	Statut anormal ou spécial augmente AT.	(R) Immeuble Shinra de Midgar (+)
Main Divine	●↔● ●↔●	1	86	255	-	Presque pas d'attaques manquées	(C) Carry Armor
Super Cœur	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	99	112	-	Arme finale de Tifa	Wall Market du secteur 6
BARRET	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OÙ SE TROUVE-T-ELLE ?**
Fusil Automatique	●	1	14	97	-	Première arme de Barret. Ne peut être jetée.	Vous l'avez.
Fusil d'attaque	●↔●	1	17	98	350	-	(A) Taudis Secteur 7 de Midgar, Wall Market
Boulet Canon	●↔● ●	1	23	98	950	-	(A) Kalm, Port de Junon (-)
Ciseau Atomique	●↔● ● ●	1	32	99	1 400	-	(A) Port de Junon, Gongaga
Volcan Lourd	●↔● ●↔●	1	39	100	2 700	-	(A) Cosmo Canyon
Tronçonneuse	●↔● ●↔● ●	1	52	100	6 300	-	(A) Utai
Microlaser	●↔● ●↔● ● ●	1	63	101	12 000	-	(A) Village du Glaçon
A-M Canon	●↔● ●↔● ●↔●	1	77	103	18 000	-	(A) Mideel
Mitrailleuse W	● ● ●	2	30	100	2 000	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Montagnes de Corel
Bras Vis	● ● ● ●	2	37	97	3 300	Aug.*2/Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Village de la Fusée
Bazooka Solide	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	61	100	16 000	-	(A) Costa Del Sol (+)
Punch Foudroyant		0	62	110	3 200	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Temple des Anciens
Lanceur Ennemi	●↔● ● ● ●	1	35	100	3 300	-	(A) Port de Junon (+)/ (R)Manoir de Niverheim
Bunker	●↔● ●↔● ●↔●	0	90	80	-	Accroît AT, coups critiques et coups manqués	(R) Immeuble Shinra de Midgar (+)
Rayon Maxi	●↔● ●↔● ●↔●	1	97	98	-	Accroît Magie	(R) Souterrain du Secteur 8 de Midgar (+)
Manuscrit Absent	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	98	108	-	Arme finale de Barret	(C) Superbe Lourdaud
RED XIII	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OÙ SE TROUVE-T-ELLE ?**
Broche Mythril	●↔● ●	1	24	100	800	-	Vous l'avez/ (A)Port de Junon (-)
Broche Diamant	●↔● ● ●	1	33	102	1 300	-	(A) Port de Junon, Gongaga
Barrette Argent	●↔● ●↔●	1	40	110	2 500	Ne peut être vendue	(A) Cosmo Canyon
Barrette Or	●↔● ●↔● ●	1	50	104	6 000	-	(A) Utai
Broche Adaman	●↔● ●↔● ● ●	1	60	106	11 000	-	(A) Village du Glaçon
Peigne Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	76	108	17 000	-	(A) Mideel
Peigne Magique	● ● ●	2	37	100	2 000	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (C)bataille au Fort du Condor
Barrette Plus	● ● ● ●	2	39	104	3 500	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Montagnes de Corel
Broche	● ● ● ● ● ● ● ●	1	58	108	14 000	-	(A) Costa Del Sol (+)
Épingle Cheveux		0	57	120	6 000	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon (+)/ (R)Utai
Peigne Séraphin	● ● ● ●	1	68	110	-	Ne peut être vendue	(C) Dans les grottes de Cosmo Canyon
Corne Béhémoth	● ● ● ● ● ●	1	91	75	-	+ DÉF MAG. & + d'Esprit, aug. coup manqué	(R) Immeuble Shinra de Midgar (+)
Broche de Fusil	●↔● ●↔● ●↔●	1	87	100	-	Accroît Magie	(R) Forêt ancienne
Lune Limitée	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	0	93	114	-	Arme finale de Red XIII	(R) Cosmo Canyon
AERIS	**TROUS À MATÉRIAS**	**AUG.**	**AT.**	**% AT.**	**ACHAT**	**PARTICULARITÉS**	**OÙ SE TROUVE-T-ELLE ?**
Bâton de Garde	●	1	12	99	-	+de DÉF MAG. & d'Esprit	Vous l'avez.
Bâton de Mythril	●↔●	1	16	100	370	-	(A) Wall Market
Bâton Métallique	●↔● ●	1	22	100	800	-	(A) Kame, Port de Junon (-)
Bâton de Frappe	●↔● ● ●	1	32	100	1 300	Accroît chance de coups critiques	(A) Port de Junon, Gongaga
Bâton Prisme	●↔● ●↔●	1	40	105	2 600	-	(A) Cosmo Canyon
Bâton Aurore	●↔● ●↔● ●	1	51	110	5 800	-	(A) Utai
Bâton Magicien	● ● ●	2	28	100	1 800	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)/ (R)Montagnes de Corel
Bâton de Sage	● ● ● ●	2	33	100	3 200	Aug.*2	(A) Port de Junon (+)
Conte de Fées	● ● ● ● ● ● ●	1	37	103	2 500	-	(A) Port de Junon (+)
Parapluie		0	58	118	-	Accroît DÉF MAG. & chance de coups critique	Voir armes finales pour chaque perso
Garde de Princesse	●↔● ●↔● ●↔● ●	1	52	111	-	Double ou triple AT. si 1 ou 2 persos morts/ + de DÉF MAG. & d'Esprit	(R) Temple des Anciens

Lune Limitée pour Red XIII
Dans le CD3, prenez Red XIII dans votre équipe et allez voir Bugenhagen dans le village de Cosmo Canyon. Il lui remettra cette arme avant de mourir.

Conformiste pour Yufie
Vous trouverez le Conformiste dans l'avion Shinra coulé.

Peine de mort pour Vincent
Allez faire un tour dans la grotte de Lucrecia une fois que vous aurez fait quelques combats après votre première visite sur place.

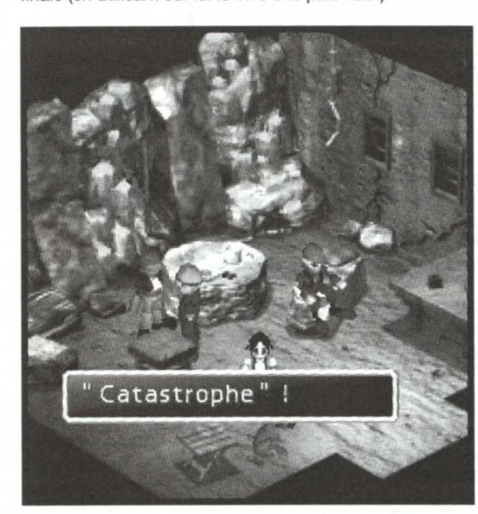
Évangile de Vénus pour Cid
Après que la fusée ait été lancée, allez voir le vieil homme qui la regardait dans le Village de la Fusée et parlez-lui trois fois de suite.

Cri HP pour Caith Sith
Il se trouve dans les vestiaires du 64e étage du building de la Shinra après l'apparition de la météorite.



TOUT SUR LES LIMITES

Chaque personnage possède en fait quatre niveaux de limites, sortes d'états de colère déclenchés après un certain nombre de coups reçus. Quel que soit le perso jouable en question, celui-ci ne pourra utiliser qu'une limite de niveau 1 à son apparition dans le jeu. C'est en tuant tous les ennemis d'un combat par un sort magique (et ce, un certain nombre de fois) qu'un perso pourra monter de niveau de limite. Ensuite, dans chaque niveau, vos persos auront généralement la possibilité d'apprendre une deuxième limite. Pour que votre perso apprenne la deuxième limite d'un niveau, il lui faut déclencher la première du même niveau, et ce autant de fois que nécessaire. Enfin, la limite de niveau 4 ne suit pas la même logique : pour pouvoir l'apprendre, il faut d'abord récupérer un livre spécifique au perso dont vous voulez augmenter le niveau de limite. De plus, il faut que le personnage ait appris au préalable toutes les limites, celles du niveau 3 incluses (sauf pour Caith Sith) avant de pouvoir apprendre la limite finale (en utilisant sur lui le livre cité plus haut).



Omnislash pour Cloud
Vous ne pourrez récupérer ce livre qu'à partir du deuxième CD, en l'achetant pour 32.000 BP au Battle Square.

Catastrophe pour Barret
Vous pourrez obtenir le livre en parlant à l'homme assis, dans l'une des maisons (celle en haut à gauche) du village de Corel Nord.

Dernier Paradis pour Tifa
Pour ce livre, allez dans la maison de Tifa à Nibelheim, en prenant Cloud comme premier perso et Tifa avec vous. Jouez alors du piano comme suit : do ré mi si la do ré mi sol fa do ré do («0», «.», «+», «3» et «+», «3» et «.», «0», «.», «+», «3» et «0», «Entr», «0», «.», «0»).

Grand Évangile pour Aeris
Allez dans la maison du vendeur d'armes (vous pouvez y accéder avec le Dany Bronco de Cid le cas échéant) située entre le désert de Gold Saucer et la jungle de Gongaga, avec du Mythril. Vous pourrez trouver du Mythril dans la grotte du vieil homme, grotte qui se trouve dans la région de Junon et qui est accessible au moyen du buggy. En parlant au vieil homme allongé dans son lit, vous pourrez avoir diverses informations, telles que le nombre de combats ou le nombre de fuites que vous avez effectués. Arrangez-vous alors pour avoir un nombre de combats dont les deux derniers chiffres soient identiques et impairs (comme 433) et le vieil homme vous donnera du Mythril. Pour info, vous pourrez récupérer un Anneau Éclair si le nombre de combats se termine par deux chiffres identiques et pairs.

Mémoire Cosmos pour Red XIII
Vous obtiendrez ce livre en battant le boss optionnel du manoir de Nibelheim.

Tout Création pour Youfie
Allez à Wutai et affrontez les cinq boss de la tour. Le dernier, Godo, vous remettra le livre de la limite Tout Création.

Chaos pour Vincent
Identique à «Peine de Mort» pour Vincent.

Hautvent pour Cid
Vous le trouverez dans l'avion Shinra coulé en prenant le sous-marin pour y accéder.

ASTUCES SUR LES LIMITES

- Astuce pour déclencher les limites assez rapidement
Allez dans l'île du Cactus, placez plein de Matérias d'Invocation sur le perso dont vous voulez déclencher les limites pour que son niveau de vie baisse (arrangez-vous cependant pour qu'il lui reste au moins 2.000 HP) et placez les Matérias «Manipuler» et «Restaurer» sur un autre perso. Ensuite, baladez-vous sur la section désertique de l'île et attendez une phase de combat. Vous tomberez alors sur un ennemi du nom de Cactuère, que vous vous ferez un plaisir de manipuler. Attendez enfin de pouvoir utiliser ses attaques et frappez le perso cité plus haut avec l'attaque 1.000 Épingles. Vous verrez alors la jauge de limite augmenter rapidement.

- Voir la limite de niveau 4 d'Aeris
Vous avez la technique pour récupérer le livre de limite d'Aeris... O.K., mais comment faire pour que celle-ci puisse l'utiliser avant la fin du premier CD, voilà la question. Pour ce faire, deux conditions : qu'Aeris achève un maximum d'ennemis à la magie (dans un même combat) et qu'elle utilise un max de fois ses limites. Pour le premier point, il faut une Matéria Tout associée à une Matéria de Magie d'Attaque et achever un max d'ennemis. Aeris pourra alors faire monter de niveau sa limite initiale assez rapidement et ainsi de suite jusqu'au niveau 3. Ensuite, il vous suffit de placer la Matéria Couverture sur Aeris, ce qui l'obligera à recevoir tous les coups ennemis en protégeant les deux autres membres de l'équipe...
La jauge de limite montera alors très vite et vous pourrez déclencher la limite assez fréquemment.



LES PROTECTIONS

NOM DE LA PROTECTION	TROUS À MATÉRIAS	AUG.	DÉF.	% DÉF.	DÉF MAG	% DÉF MAG	ACHAT	PARTICULARITÉS	OÙ LA TROUVER ?
Bijou de Bronze		0	8	0	0	0	-	Pas de trou à Matéria	(D) Clad, Barret, Tifa, Aeris
Bijou de Fer	●	1	10	0	2	0	160	-	(A) Taudis du Secteur 7 de Midgar
Bijou Titan	● ●	1	14	2	4	0	280	-	(A) Secteur 5 de Midgar, Wallmarket
Cercle Mythril	●↔●	1	18	3	8	0	350	-	(D) Rouge XIII/ (A)Wallmarket, Kalm, Junon
Bijou de Charbon	●↔● ●	1	27	3	14	0	800	-	(D) Yufi/(A)Costa Del Sol(-), Corel Nord
Bracelet Argent	●↔● ● ●	1	34	4	22	0	1 300	-	(D) Cait Sith, Vincent/ (A)Cosmo Canyon
Bracelet Or	●↔● ●↔●	1	46	4	28	0	2 000	-	(D) Cid/ (A)Village de la Fusée
Bijou Diamant	●↔● ●↔● ●	1	57	6	37	0	3 200	-	(A) Village des ossements
Bijou Cristal	●↔● ●↔● ●↔●	1	70	8	45	1	4 800	-	(A) Mideel/ Prix Snow Board de Gold Saucer
Bijou Platine	● ●	2	20	0	12	0	1 800	Idéal pour monter les niveaux de ses Matérias	(A) Costa Del Sol(-), Junon(+)
Bracelet de Rune	● ● ● ●	2	43	5	24	0	3 700	Idéal pour monter les niveaux de ses Matérias	(A) Village des ossements
Veste d'Éden	● ● ● ● ● ● ●	1	50	0	33	0	8 000	Petite augmentation des pouvoirs magiques	(A) Village de la Fusée(+)
Bracelet Sage	●↔● ●↔● ●↔● ●↔●	1	6	3	85	3	12 000	Faible protection mais accroît magie	(A) Mideel
Bijou Adaman	●↔●	1	93	0	23	0	-	Fortes capacités de défense	(V) Adaman Taimai
Bracelet Gigas	●↔● ●↔● ●	0	59	0	0	0	-	Accroît puissance d'attaque	(C) Demon's Gate/ (V)Gigas
Garde Impérial	●↔● ●↔● ●↔●	1	82	0	74	0	-	Fortes capacités de défense	(R) Cratère des Anciens
Bracelet Aegis	●↔● ●↔●	1	55	15	86	50	-	-	(R) Secteur 8 de Midgar (+)
4ème Bracelet	●↔● ●↔● ●	1	74	3	100	3	-	Accroît magie	(R) Village de la Fusée (+)
Bijou de Guerrier	●↔● ●↔●	0	96	0	21	0	-	Défense et puissance d'attaque en plus	(V) Pistolet Aigle
Bêta Shinra	●↔● ● ●	1	30	0	0	0	-	-	(V) Marine
Alpha Shinra	●↔● ●↔● ●↔●	1	77	0	34	0	-	-	(V) Soldat Classe 1
Quatre Orifices	● ● ● ●	1	12	0	10	0	1 300	-	(A) Costa Del Sol (-)
Bracelet Feu	●↔● ●↔●	1	72	8	52	3	-	Protège des attaques de feu	(R) Grottes de Gaia-Abords/ (V)Inconnu
Bracelet Aurore	●↔● ●↔●	1	76	8	54	3	-	Protège des attaques de glace	(R) Cité des Anciens/ (V)Inconnu2
Bracelet Éclair	●↔● ●↔●	1	74	8	55	3	-	Protège des attaques d'éclair	(R) Entre F. Endormie et C. des Anciens/ (V) Inconnu3
Bracelet Dragon	●↔● ●↔● ●↔●	1	58	3	47	2	-	Résistance aux attaques de feu, glace et éclair	(C) Rouge Dragon, Dragon Bleu/ (V) Sombre Dragon
Cercle Minerve	●↔● ●↔● ●↔●	1	60	8	57	0	-	Annule attaques de feu, glace, gravité	(R) Forêt perdue/ (V) Irina (Souterrain de Midgar)
Garde d'Escorte	●↔● ●↔● ●↔●	1	62	5	55	0	-	Annule attaques d'éclair, terre, eau et poison	(R) Avion Shinra coulé
Mystile	●↔● ●↔● ●↔●	1	65	50	72	60	-	-	(R) Secteur 8 de Midgar (+)
Collier		0	100	15	98	18	-	Superbe, tout simplement superbe	(V) Rude (Vill. de la Fusée, Avion coulé, Sout. de Midg
Montre Précieuse	● ● ● ● ● ● ● ●	1	0	0	0	0	-	-	Prix Course de Chocobos de Gold Saucer
Chocobracelet	● ● ● ●	1	35	10	38	10	-	Accroît chance rapidité	Prix Course de Chocobos de Gold Saucer

Grâce à ce tableau, vous pourrez adapter votre défense aux ennemis que vous allez rencontrer et notamment aux boss. Portez votre attention sur l'augmentation qu'elles apportent car vous pourrez très rapidement faire grimper vos aptitudes pour une Matéria.

LES LIMITES

CLOUD	NOM DES LIMITES		EFFETS
Niveau 1	Bravoure		Attaque sur 1 adversaire
	Contre Taillade		Attaque sur 1 adversaire + Pétrification
Niveau 2	Contre Taillade		Attaque sur 1 adversaire + dégâts sur son voisin
	Danger Météo		Attaque sur tous les ennemis
Niveau 3	Pluie de Météores		6 attaques successives sur tous les ennemis
	Finition		Attaque mortelle sur tous les ennemis (sauf exception)
Niveau 4	Omnislash		15 attaques critiques au hasard sur tous les ennemis
BARRET	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS**
Niveau 1	Grand Coup		Attaque à l'arme sur 1 adversaire
	Bombe Grenade		Enlève tous les MP d'un adversaire (sauf exception)
Niveau 2	Souffle		Attaque sur tous les ennemis
	Frappe Lourde		Attaque mortelle sur 1 adversaire
Niveau 3	Rayon Satellite		Attaque critique sur tous les ennemis
	Ungarmax		18 attaques au hasard sur tous les ennemis
Niveau 4	Catastrophe		10 attaques critiques sur les ennemis
AERIS	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS**
Niveau 1	Vent Guérisseur		Redonne du HP à tous vos persos (50 % du HP max de chaque)
	Sceller Le Mal		Arrête tous les ennemis ciblés (Stop et Silence)
Niveau 2	Souffle Terrien		Guérit vos persos de tout état anormal
	Marque de Furie		Remplit les jauges de Limite de tous vos persos sauf Aeris
Niveau 3	Protecteur Planétaire		Rend tous vos persos invincibles pendant un temps limité
	Battement de Vie		Rétablit tous HP/MP à vos persos, vivants ou morts
Niveau 4	Grand Évangile		Rétablit tous HP/MP à vos persos et les rend invincibles pour un temps
TIFA	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS (Hit=AT.Normale/Yeah=AT.Critique/Miss=pas d'AT.)**
Niveau 1	Coup Vif		Enchaînement de 3 coups sur 1 adversaire
	Culbute		Enchaînement de 2 coups sur 1 adversaire
Niveau 2	Coup d'eau		Enchaînement de 2 coups sur 1 adversaire
	Météodrive		Projection d'un adversaire
Niveau 3	Coup de Dauphin		Enchaînement de coups sur 1 adversaire
	Coup de Météore		Enchaînement de coups et projection sur 1 adversaire
Niveau 4	Dernier Paradis		Ouch !!!!!
CID	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS**
Niveau 1	Propulsion		Attaque sur 1 adversaire
	Dynamite		Attaque sur tous les ennemis
Niveau 2	Super Saut		Attaque sur tous les ennemis avec petite chance de coup mortel
	Dragon		Attaque sur 1 adversaire & prend MP de ce dernier pour se remettre des HP/MP
Niveau 3	Plongeon de Dragon		6 attaques successives sur tous les ennemis avec poss. coup mortel
	Grande Rixe		8 attaques successives sur tous les ennemis
Niveau 4	Hautvent		18 attaques au hasard sur tous les ennemis
RED XIII	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS**
Niveau 1	Coups de Griffe		Attaque sur 1 adversaire
	Lune Hurlante		Accélère les mouvements de tous vos persos (hâte)/ % AT.+50 %
Niveau 2	Dent de Sang		Attaque sur 1 adversaire & prend MP de ce dernier pour se remettre des HP/MP
	Rayons d'étoiles		10 attaques au hasard sur tous les ennemis
Niveau 3	Haut Dément		Place Rouge XIII en hâte ainsi qu'en Berzerk (AT.+60 %)
	Tempête Terrienne		5 attaques au hasard sur tous les ennemis
Niveau 4	Mémoire Cosmos		Attaque critique sur tous les ennemis (AT.128)
CAIT SITH	**NOM DES LIMITES**	**POSSIBILITÉS**	**EFFETS**
Niveau 1	Dé		Attaque sur 1 adversaire (dégâts en fonction des dés)
Niveau 2	Roulette	Caisse à Jouets	Attaque sur 1 adversaire
		Soldat de Plomb	Attaque sur tous les ennemis
		Danse de Mog	Rétablit tous HP&MP de vos persos
		Chanceuse	Toutes les attaques de vos persos deviennent des attaques critiques
		Invocation au hasard	Déclenche un sort d'Invocation au hasard
		Transformation	Vos persos ne font plus qu'un... Cait Sith géant pour vous servir...
		Fin de Partie	Coups Mortels sur tous les ennemis
		Joker de la Mort	Coups Mortels sur tous vos persos (pas de chance...)
VINCENT	**NOM DES LIMITES**	**POSSIBILITÉS**	**EFFETS**
Niveau 1	Bête Galienne	Danse Folle	Dextérité + 50 %/% AT. + 20 %/HP Max + 30 %
		Éclat de Bête	
Niveau 2	Gigas de la Mort	Gigadunk	DÉF. + 50 %/Dextérité - 20 %/DÉF MAG. - 70 %/HP Max + 100 %
		Filardent	
Niveau 3	Masque Infernal	Splattercombo	DÉF.+ 50 %/% AT. + 50 %
		Cauchemar	
Niveau 4	Chaos	Sabre Du Chaos	DÉF. + 100 %/ DÉF MAG. + 100 %
		Bruit Satanique	
YOUFIE	**NOM DES LIMITES**		**EFFETS**
Niveau 1	Eclair d'Huile		Attaque sur 1 adversaire
	Tranquille Clair		Rétablit 50 % du HP à chacun de vos persos
Niveau 2	Gratte Terre		Attaque sur tous les ennemis
	Buffet Sanglant		10 attaques successives au hasard sur tous les ennemis
Niveau 3	Gantelet		Attaque critique sur tous les ennemis sans possibilité de parade
	Sort des Vivants		15 attaques successives au hasard sur tous les ennemis
Niveau 4	Tout Création		Attaque critique sur tous les ennemis (AT.128)

Pour faire progresser vos limites, n'oubliez pas de configurer vos persos afin qu'ils puissent utiliser celles qu'ils apprennent au fur et à mesure de leur progression. Vous remarquerez que Caith Sith est le seul à n'avoir qu'une limite de niveau 2.



L'ARME ÉMERAUDE ET L'ARME RUBIS

Allez dans le complexe sous-marin du Port de Junon et dans le couloir en verre menant au complexe lui-même, transformez un ennemi, le Bateau-Fantôme. Vous récupérerez alors le guide que vous pourrez aller échanger à Kalm contre la Matéria Sous-Marin. Celle-ci va vous permettre d'affronter l'Arme Émeraude sans limite de temps. Cela ne suffit pas toutefois : si vos persos ne sont pas au moins de niveau 80, vous serez écrasé. Lors du combat, utilisez l'association (Invocation W) (Chevaliers de la Table Ronde) + (Quadruple Magie) sur un perso et Mimer sur les deux autres. Pour assurer vos arrières, placez également une Matéria Attaque Finale associée à Phénix sur un des persos. C'est à ma connaissance la seule manière de vaincre ces deux boss, bien plus balèzes que Sephiroth. En les battant, vous récupérerez deux objets, la Harpe Terrestre et la Rose du Désert. Il vous suffira alors d'aller à Kalm et d'échanger vos deux objets contre les trois Matérias Maîtres (avec la Harpe Terrestre) et un Chocobo doré (Rose du Désert).

TOUS LES SEPT GAGNENT

Comme vous avez peut-être eu l'occasion de le constater, si l'un de vos persos a son HP égal à 7777, il est pris alors d'une fièvre des sept et frappera sans relâche ses ennemis en infligeant automatiquement 7777 points de dégâts à chaque fois. La méthode la plus précise pour qu'un de vos persos ait son HP à 7777 est la suivante.

Allez dans l'île aux cactus et manipulez le Cactuère dès le début du combat. Ensuite, arrangez-vous pour que votre perso perde assez d'HP pour que ceux-ci tournent autour de 7680 (le plus important étant d'être au-dessus de 7677). Ensuite, lancez le sort Mini sur un autre de vos persos. Celui-ci ne pourra plus faire qu'un point de dégâts à chacune de ses attaques. Alors, il ne vous reste plus qu'à frapper avec votre perso mini jusqu'à ce que le premier ait pile poil 7677 HP. Abandonnez alors le combat et placez tout de suite la Matéria Couverture sur un autre perso que celui à 7677 HP. Il ne vous reste plus qu'à rentrer dans un combat et donner une potion à votre perso. Il aura alors 7777 HP et ne risquera plus d'en avoir moins, un perso prenant tous les coups à sa place.

Rodolphe
(RDonain970@Aol.com)
d'après le travail de Ho Utsumiya.

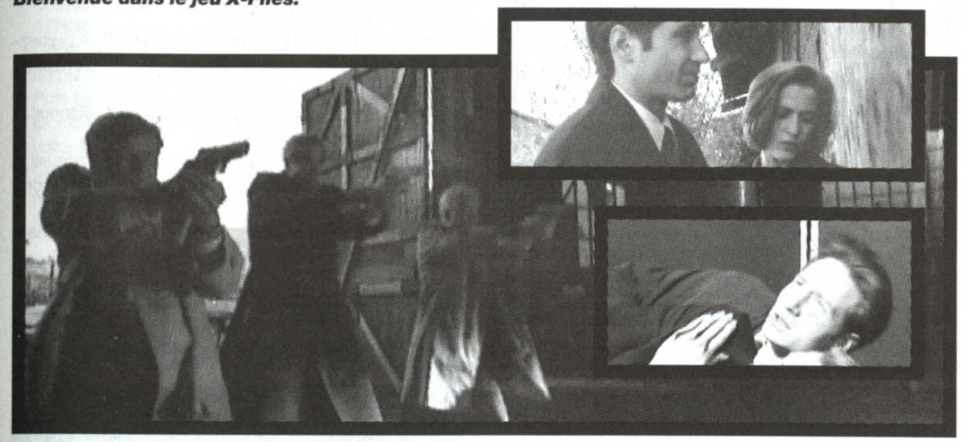


Toute la vérité sur le jeu X-Files est dans ces pages. Si vous aimez le jeu, vous devez savoir qu'il n'est pas toujours très évident de savoir quoi faire, quand, et avec qui... Certes, il existe l'intuition artificielle du jeu qui peut vous permettre de résoudre des énigmes, mais cela ne vous avance pas plus, car vous ne savez pas comment il fallait réellement faire. C'est un soupçon frustrant. Alors, si vous êtes plutôt du genre acharné, suivez le guide et retrouvez Mulder et Scully à travers ce mystérieux épisode de X-Files.

ÉDITEUR	Fox Interactive
CONFIG.	Pentium 120
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 98

SCÈNE D'OUVERTURE
SEATTLE, WASHINGTOWN

Un rat renifle un mégot de Morley, cela devrait déjà vous mettre la puce à l'oreille. Deux agents très spéciaux du FBI, s'approchent d'un grand hangar, c'est Fox Mulder et Dana Scully. Mulder crochète la porte d'entrée ; à l'intérieur ils découvrent des caisses de poudre noire, lorsque trois hommes armés font irruption dans le hangar. Une fusillade débute, Scully se prend une balle dans l'épaule, Mulder la met à couvert, quand une grande lumière blanche envahit le hangar et finit par s'estomper. Mulder se relève et voit quelque chose... Mais quoi ?
Bienvenue dans le jeu X-Files.



LE SENS DE L'ORIENTATION

Dans le jeu, les mouvements sont gérés par case. C'est-à-dire que l'on se déplace sur une grille virtuelle et que, par conséquent, il est facile de se repérer par des indications du style : «tourne à gauche», «deux pas en avant», «une fois à droite, en bas». Pour simplifier le tout, on dira **G**, **2A**, **D**, **B**, avec **D** : à droite, **G** : à gauche, **A** : avant, **H** : en haut, **B** : en bas. Voilà, c'était juste pour dire.



Pour pouvoir utiliser les sauvegardes présentes sur le CD, il faut, durant le jeu, créer une sauvegarde du même nom. Ceci peut se faire à tout moment dans l'aventure, au début, au milieu, peu importe. Puis retournez sous Windows, allez dans le répertoire où vous avez installé le jeu (par défaut : Program Files/Fox/Xfiles). Ici, vous retrouverez les sauvegardes avec leur nom du jeu, plus l'extension «x». Par exemple, si vous avez enregistré une partie «CD3-2», vous retrouverez le fichier «CD3-2.x». Il suffit alors de remplacer dans le répertoire, la «fausse» sauvegarde du jeu par celle fournie sur le CD de PC Soluces (mais du même nom). Vous ne pouvez mettre que trois sauvegardes à la fois. Si vous en voulez plus, il faut recommencer l'opération depuis le début.

PREMIER JOUR : 2 AVRIL 1996

BUREAU DU FBI, SEATTLE. 9 : 14 A.M.

L'action débute avec l'arrivée de l'agent Craig Willmore, quatre jours après la disparition de Mulder et Scully.

Hall de l'antenne du FBI

Vous entrez dans le bâtiment et croisez votre collègue, l'agent Cook, dans le couloir (Plan des locaux, **voir photo 4**).

- Choisissez n'importe quel type d'icône d'émotion pour répondre à l'agent Cook, ou attendez qu'il s'en aille de lui-même en faisant ses petits commentaires.
- Après qu'il s'en est retourné dans son bureau, le bec cloué, allez dans le vôtre, A, G.
- Déplacez le pointeur sur la chaise du bureau, il se transformera en main animée avec un éclair violet, cliquez pour vous asseoir à votre bureau.

PHOTO 4

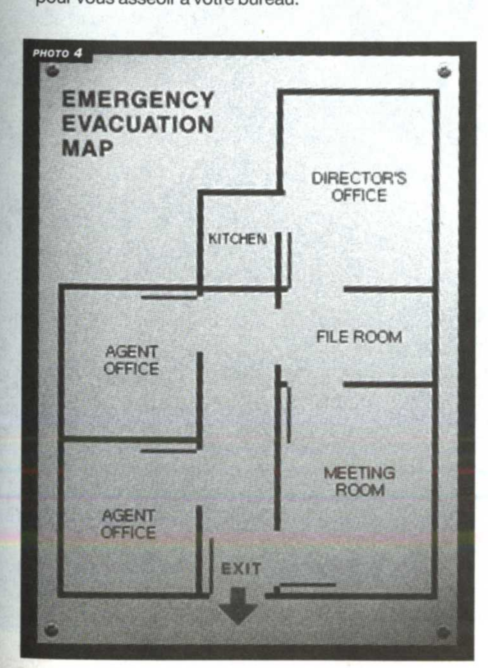


PHOTO 5



Bureau de Willmore

- Répondez au téléphone en cliquant dessus, c'est Shanks qui veut vous voir dans son bureau.
- Essayez de prendre un morceau de scotch, juste pour voir.
- Ramassez votre dossier en cours sur la table et examinez-le. L'index pointé tourne les pages, l'œil fait un gros plan et il suffit de cliquer à côté pour quitter (**voir photo 5**).
- Regardez vers le bas pour voir le bloc de tiroirs et ouvrez un tiroir (**voir photo 6**).
- Prenez votre badge, vos menottes et votre revolver, et revenez en haut.
- Faites 2A, D, A, G, A pour parvenir jusqu'à la salle de conférence.

PHOTO 7



Salle de conférence

- Tournez-vous vers la gauche et cliquez sur l'armoire portant l'indication «Authorized Agents Only» (**voir photo 7**).
- Prenez alors les jumelles, le passe, l'appareil photo, la torche, les lunettes à amplification de lumière et le kit de collecte de pièces à conviction. Refermez après usage.
- Faites D, A et actionnez la porte du bureau de Shanks pour y entrer.
- Avancez encore une fois pour être dans le bureau.

Bureau de Shanks

Shanks fait les présentations, vous découvrez avec une certaine joie le Directeur adjoint Skinner, qui vous expose

PHOTO 6



le problème et vous donne quelques informations concernant Mulder et Scully.

- Posez-lui toutes les questions (vous n'en apprendrez pas plus sur la relation entre Mulder et Scully), et en particulier «Sur quelle affaire travaillaient-ils ?».
- Skinner vous donnera alors leur formulaire de demande de déplacement, avec tous les renseignements qui en découlent.
- En examinant ce document, vous apprendrez que nos deux héros disparus s'étaient établis à l'hôtel Comity Inn d'Everett, Washington.
- Posez alors à Shanks toutes les questions et il vous dira de confier vos dossiers en cours à votre cher collègue Cook.
- Demi-tour vers le couloir : 2G, A.

Le couloir

- Répondez à Cook avec n'importe quelle icône d'émotion.
- Rejoignez-le dans son bureau (2A, G).

Bureau de Cook

- Parlez à Cook et demandez-lui sur quoi il travaille en ce moment. Et ne lui demandez pas d'envoyer la fiche de signalement de Mulder et Scully. Vous pouvez le faire vous-même.
- Sélectionnez vos dossiers dans l'inventaire pour les remettre à Cook, qui vous sera reconnaissant, à sa manière...
- Sortez et retournez dans votre bureau.

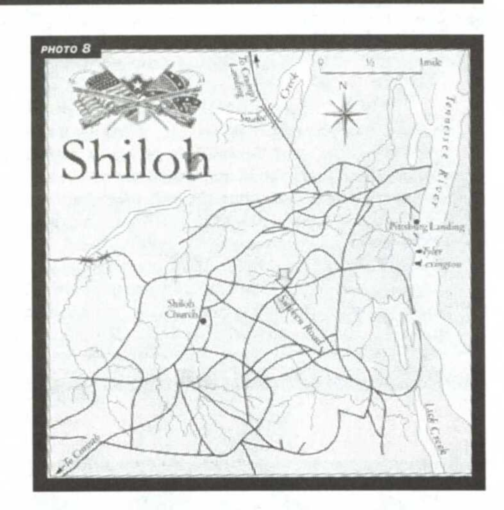




ASTUCES ET ESPIÈGLERIE

N'hésitez pas à utiliser votre ANP ou Newton, en cliquant sur le crayon, vous aurez accès à toutes les informations récoltées au cours de votre enquête. Il est parfois bon de se remettre en mémoire les indices trouvés. De la même manière, utilisez votre accès au Net pour envoyer des informations aux intéressés (Cook ou Skinner), tout le monde vous répondra, et vous verrez ainsi le comportement de chacun. Et enfin, si vous faites des recherches dans la base de données du FBI, à partir de votre terminal, vous pourrez avoir des informations sur les membres de la Fox et d'Hyperbole, dans la catégorie : «Criminel»...

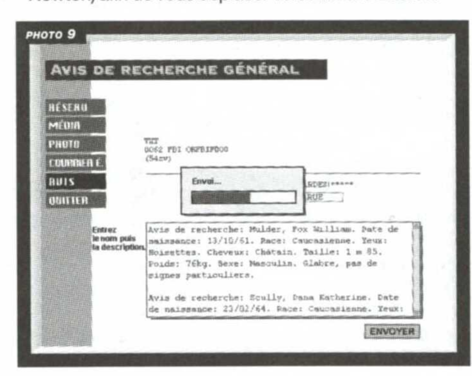
PHOTO 8



Bureau de Willmore

- Allez vous asseoir dans votre fauteuil, puis regardez vers la gauche, il y a un tableau en liège.
- Dirigez-vous vers celui-ci. Sur ce tableau se trouve l'indice qui vous permettra de connaître votre mot de passe pour le terminal du FBI. Je vous le donne tout de même : SHILOH (**voir photo 8**).
- Connectez-vous maintenant au terminal à l'aide de ce mot de passe.
- Sélectionnez «Avis» et envoyez l'avis de disparition de Fox et Dana (on est un peu plus intime, maintenant ?) (**voir photo 9**).
- Quittez et rendez-vous dans le couloir afin de voir Skinner. Ce dernier vous suggère de commencer l'enquête par l'hôtel où s'étaient rendus nos deux agents, le Comity Inn.
- Utilisez votre ANP (Assistant numérique personnel, ou Newton) afin de vous déplacer vers l'hôtel d'Everett.

PHOTO 9

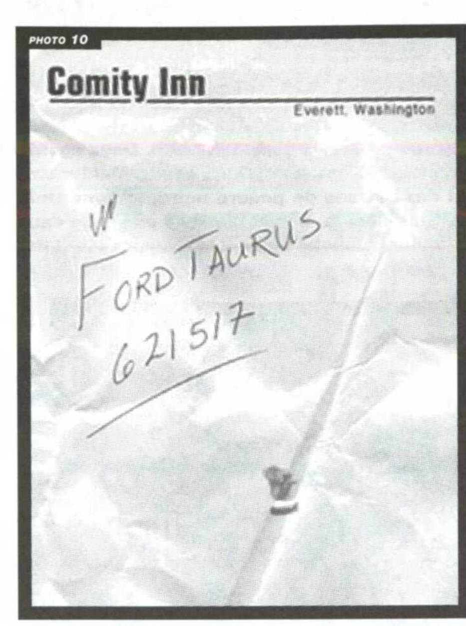


COMITY INN EVERETT, WASHINGTON

Accueil

- À l'accueil de l'hôtel, montrez votre badge du FBI à la charmante hôtesse.
- Juste pour voir, insistez lourdement avec la sonnette du comptoir... Sauvegardez avant !
- Parlez-lui et posez-lui toutes les questions, mais surtout essayez d'avoir des informations sur la voiture de location de Mulder et Scully (**voir photo 10**), ainsi que sur les chambres louées. Vous aurez ainsi le droit de les visiter.

PHOTO 10



- L'hôtesse a décrit Mulder comme une espèce de zombie. En fait, c'était son surnom à l'école de police du FBI.

Chambre de Mulder

- Dans la chambre de Mulder (celle dans laquelle elle vous emmène en premier), vous pouvez lire le journal «The Magic Bullet» sur le bureau. Le journal présente un tas de complots d'état, dénoncés par les fameux Lone Gunmen.
- Admirez le travail des incisives de notre ami sur des graines de tournesol... dans le cendrier.
- Examinez surtout le rapport qui se trouve dans la sacoche posée sur le lit, et notamment la note au crayon bleu concernant une certaine opération Majestic et «warehouse@dock»... (**voir photo 11**)
- Avancez vers la porte de sortie et tournez-vous à gauche.
- De là, vous pouvez ramasser le livre de chevet qui se trouve sur... la table de chevet. Ce magnifique exemplaire de From Outer Space possède une couverture non dénuée d'un certain charme ! (**voir photo 12**)
- Déplacez-vous vers l'avant et tournez à gauche, vous avez le droit d'allumer la télévision et de regarder une brève séquence. Sur la télé se trouve le mélange favori de Mulder, «Vodka-orange».
- Continuez tout droit vers la chambre de Scully.

PHOTO 11 / PHOTO 12

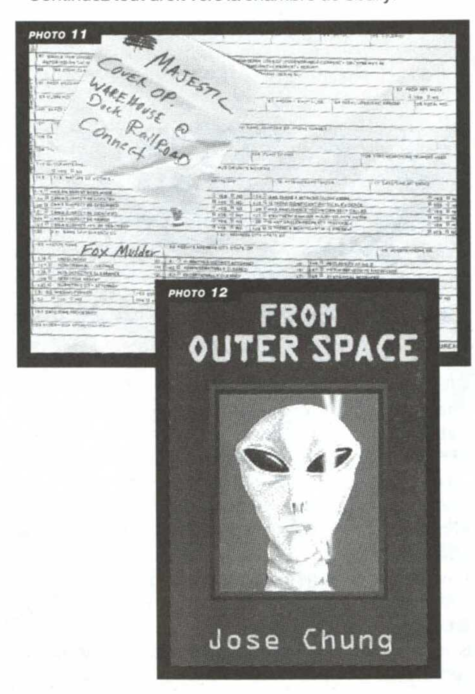


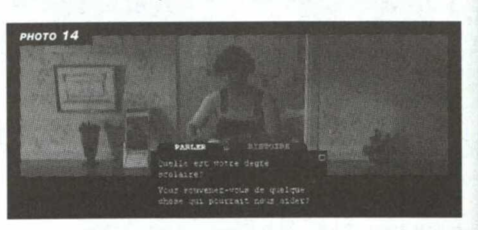
PHOTO 13



Chambre de Scully

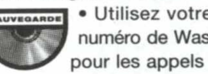
- Allez vers Skinner, puis à gauche.
- Examinez la Bible de Scully.
- Cliquez sur le portable pour un gros plan. Puis prenez-le (n'essayez pas de le faire fonctionner, il y a un code) (**voir photo 13**).
- Tournez-vous à gauche pour discuter avec Skinner et posez-lui toutes les questions.
- Il vous viendra alors à l'idée de demander à l'accueil la liste des appels téléphoniques passés depuis ces chambres.
- Sortez de la chambre pour vous retrouver à l'extérieur devant la voiture, puis rentrez à nouveau à l'accueil.

PHOTO 14



À l'accueil

- Parlez à la ptit' dame et demandez-lui cette fameuse liste en cliquant sur l'icône (**voir photo 14**).
- Vous pourrez voir les numéros suivants : 202-555-0149 à Washington DC et 206-555-0182 à Seattle.



- Utilisez votre portable pour appeler le numéro de Washington, avec le «1» devant pour les appels longue distance, pour une conversation assez brève avec Frohike... Quant au numéro de Seattle, il ne répond pas.

(**Sauvegarde CD2-1**)

- Retournez au bureau du FBI à l'aide de votre ANP.



BUREAU DU FBI

Quand vous arrivez, Skinner vous informe qu'il relit ses notes dans la salle de conférence. En allant dans votre bureau, vous déposerez automatiquement le portable de Scully sur une petite table à droite.

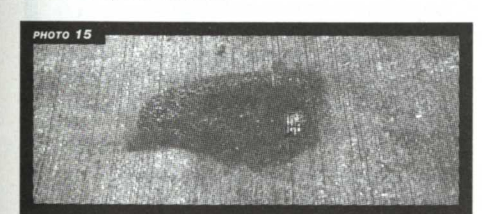
- Sur votre bureau, ramassez et lisez la lettre de votre ex-femme (qui arrivera seulement si vous avez choisi «indifférent» au début du jeu).
- Allumez votre terminal (toujours avec le même mot de passe), puis allez dans «Réseau» pour effectuer une recherche sur les numéros de téléphone trouvés à l'hôtel.
- Choisissez la catégorie «numéro de téléphone» et entrez le numéro de Seattle, 206-555-0182.
- Puis lancez la recherche. Une adresse apparaît et la localisation de l'entrepôt se retrouve sur la carte de votre ANP.
- Quittez le réseau et utilisez votre ANP, pour voyager jusqu'au quai.

ENTREPÔT DES DOCKS SEATTLE, WASHINGTON

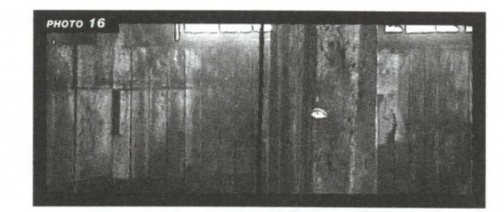
Devant l'entrepôt

Cela vous semble familier ? C'est normal, c'est le fameux entrepôt de la scène d'introduction, où a eu lieu l'attaque de Mulder et Scully. Il faut donc trouver des indices, mais lesquels ?

- Approchez de Skinner pour voir le cadenas sur la porte.
- Utilisez votre passe afin de déverrouiller le cadenas (juste pour le fun, il est également possible de déverrouiller le cadenas à l'aide du livre de Jose Chung… Un livre qui vous ouvre des portes !)
- Ouvrez la porte et entrez.


PHOTO 15




PHOTO 16

Intérieur de l'entrepôt

Dans ce lieu, vous allez devoir collecter différents indices à l'aide de votre kit de pièces à conviction. Toutes les indications de déplacement se font à partir de la porte d'entrée en direction de l'intérieur. Si vous vous perdez à un moment, n'hésitez pas à recommencer depuis la porte. Sinon, vous risquez de tourner en rond pendant un bon moment.

- Une fois Skinner parti, faites A, D, A, G et regardez au sol.
- Cliquez sur la tache sombre pour un gros plan. Mon Dieu, mais c'est du sang ! (**voir photo 15**)
- À l'aide de l'inventaire, utilisez votre kit pour effectuer un prélèvement de ce mystérieux sang (cliquez sur le kit dans l'inventaire, puis avec l'icône obtenue, cliquez sur la tache de sang).
- Puis relevez la tête et bougez le pointeur vers le poteau de droite, jusqu'à ce qu'il se transforme en œil (**voir photo 16**).
- Cliquez alors deux fois pour avoir un gros plan de la balle qui s'est plantée dans ce poteau.
- Utilisez à nouveau votre kit de pièces à conviction pour extraire la balle du bois.
- Faites D, A, D et regardez au sol.
- Au centre gauche de l'écran se trouve un nouvel indice. Un mégot de Morley (encore l'homme à la cigarette !) (**voir photo 17**)
- Ramassez-le (toujours avec le kit). Ce n'est pas obligatoire pour la réussite de l'enquête. Mais bon !
- Après cela, faites D, 2A, D, A, G, 3A pour entrer dans le bureau de l'entrepôt.
- Allumez votre lampe torche.
- Avancez encore quatre fois vers l'étage supérieur.
- Cliquez sur la boîte à outils posée au sol, vous approchez et récupérez un pied de biche (**voir photo 18**).
- Allez D, 2A, B, 2A pour retourner au bureau et voir Skinner, qui vous dira «ce téléphone est hors service».
- Faites 4A, D, 2A et regardez par terre les caisses près de la porte.
- Cliquez sur ces caisses pour un gros plan, puis utilisez la barre pour les ouvrir (en cliquant sur la barre, puis sur les caisses).
- Utilisez une fois de plus votre kit pour prélever un peu de cette poudre noire.

Maintenant que vous avez récolté tous les indices de l'entrepôt, vous devez faire un rapport à Skinner.

- Faites un pas en avant, tournez à gauche et allez tout droit vers le bureau.
- Posez-lui toutes vos questions et utilisez les icônes d'idées : le sang, la balle, la poudre noire et le mégot, pour voir ses réactions.
- Allez 7A, D, A, G et ouvrez la porte de derrière de l'entrepôt.

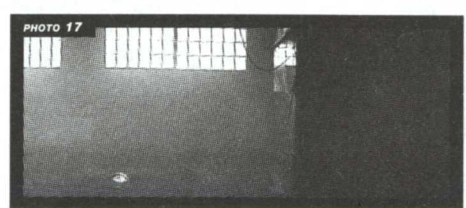
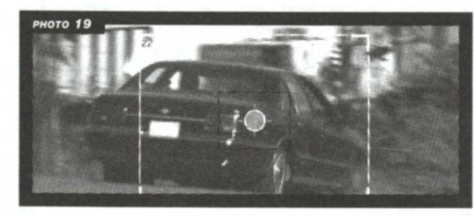

PHOTO 17


PHOTO 18


PHOTO 19

- À l'arrière, faites G, A, D, A, 2D A, G, vous faites alors face à un homme, James Wong, en train d'astiquer son bateau.
- Utilisez votre badge du FBI pour délier sa langue et posez-lui toutes les questions ; utilisez l'icône «Poisson». Si vous avez le livre de Jose Chung, essayez de le donner à Wong…

SAUVEGARDE • Pour retourner devant l'entrepôt, faites G, A, 2G, H, A, G, 2A, D, A pour rencontrer Skinner devant la porte, près de la voiture. Il vous indique que la voiture qui arrive au coin de la rue vous suit depuis un moment (**Sauvegarde CD2-2**)

- SAUVEZ, prenez votre appareil photo et avancez vers l'auto. Soyez vif pour prendre les photos (en cliquant) de la plaque d'immatriculation, car cela va très vite (**voir photo 19**).
- Utilisez alors votre ANP pour aller au Laboratoire criminel de Seattle.


PHOTO 20

LABORATOIRE CRIMINEL SEATTLE, WASHINGTON

- Parlez à John Amis et posez-lui toutes les questions.
- Cliquez sur les icônes des indices, afin de les donner à analyser à votre nouvel ami (**voir photo 20**).
- Revenez au bureau du FBI.

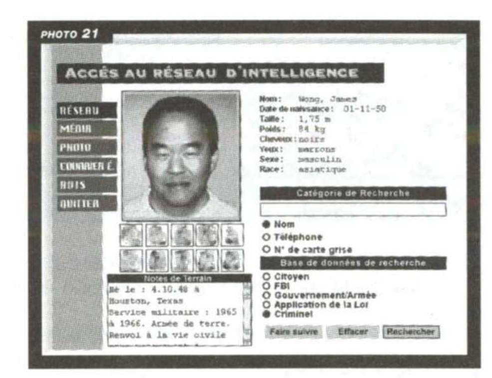
BUREAU DU FBI

- Allez dans la salle de conférence pour voir Skinner.
- Posez-lui toutes les questions et utilisez toutes les icônes, jusqu'à ce qu'il reçoive un coup de fil l'obligeant à partir pour Washington. Il s'en ira avec une part de l'échantillon sanguin pour le faire analyser à Washington. Suivez ses instructions concernant la surveillance de l'entrepôt des quais.
- Retournez dans votre bureau.



VARIABILITÉ

Une des choses qui font du Virtual Cinema, d'HyperBole, un outil formidable, est qu'il est capable de tenir compte des attitudes dont vous faites preuve durant le jeu. Ainsi, lors du jeu, vous avez parfois la possibilité de répondre suivant différentes formes d'humeur. Eh bien, cela fait varier ce qui se passera dans la suite du jeu. Et du coup, si vous ne faites pas à chaque fois le même cheminement dans vos émotions, vous n'aurez pas toujours le même déroulement de l'histoire. Alors bien sûr, il s'agira toujours de la même enquête, mais certains petits détails changeront au cours de la partie. Si votre version de l'agent Willmore répond toujours de manière paranoïaque, vous pourrez voir des choses étranges comme des cadavres qui bougent, des ombres qui vous suivent, etc. Si vous répondez de manière indifférente ou désabusée, vous recevrez des lettres de votre femme demandant le divorce, ce qui ne vous réconciliera pas forcément avec la vie. Enfin, si vous optez pour une version ironique ou cynique à la Mulder, cela changera vos hypothèses sur l'affaire en cours.



Bureau de Willmore

- Asseyez-vous à votre bureau, cela provoquera l'arrivée de Cook (seulement après avoir parlé à Skinner.
- Parlez à Cook comme bon vous semble et lorsqu'il vous proposera de s'occuper du portable de Scully, acceptez ! Je sais, c'est contre nature, étant donné l'antipathie affirmée qui se développe vis-à-vis de ce collègue, mais ça ne changera rien de le garder !
- Après le départ de Cook, connectez votre terminal et faites une recherche sur Wong (**voir photo 21**).
- Dans le menu «Réseau d'intelligence», rentrez Wong, dans la catégorie «Criminel» et vous obtiendrez de nouvelles informations sur le passé tumultueux du marin.
- Maintenant, dans le menu Photo, téléchargez les photos de la voiture et faites un éventuel agrandissement afin de pouvoir lire le numéro de la plaque : 240 EAK.
- Vous pouvez toujours faire une recherche sur cette plaque dans la catégorie «gouvernement/militaire». La réponse n'est pas des plus satisfaisantes, mais au moins, vous êtes fixé !
- Quittez le réseau, et retournez jusqu'au hangar des quais avec votre ANP.

ENTREPÔT DES QUAIS

Il fait nuit, une voiture arrive. Surtout, restez caché jusqu'à ce que les occupants pénètrent dans l'entrepôt.

- Ensuite, faites A, D, 2A, G, A, G, pour parvenir jusqu'à la porte de derrière.
- Utilisez le passe pour ouvrir la serrure.
- Ouvrez la porte et entrez, puis D, A, G, 2A, mais pas plus loin.
- Utilisez alors vos jumelles (les normales, pas celles pour la vision de nuit), afin de mieux observer les activités nocturnes de ces étranges personnages.
- Une fois qu'ils sont partis, faites A, G, A, 2D et regardez par terre la tache de sang. À gauche de cette tache se trouve un compartiment secret du plancher.
- Cliquez dessus et vous verrez qu'il est vide !
- Allez maintenant à votre appartement, toujours grâce à l'ANP.

APPARTEMENT SEATTLE, WASHINGTON

- Cliquez sur la porte pour rentrer dans l'appart'.
- Avancez et allumez la télé, encore des flics !
- Tournez deux fois à gauche pour examiner ce qui se trouve sur le sofa, vous pouvez également aller dans la chambre admirer la panoplie de cravates estampillées «FBI». Avant de vous mettre au lit, vous pouvez lire le journal de Willmore, le vôtre, pour mieux vous connaître.
- Il est maintenant l'heure de dormir, cliquez sur le lit.

DEUXIEME JOUR : 3 AVRIL 1996

APPARTEMENT DE WILLMORE

- Au réveil, vous pouvez aller vous admirer dans la glace de la salle de bains, vous êtes déjà prêt, c'est magique !
- Utilisez votre ANP pour aller au bureau. Si l'on pouvait en faire autant, on ne serait plus jamais en retard…

BUREAU DU FBI



- Sacrebleu, Cook gît, inanimé sur le sol ! Si vous cliquez dessus, il va revenir à lui (il n'est donc pas mort…) (**Sauvegarde CD3-1**)
- Si vous allez voir dans le placard à preuves (en face du bureau de Cook), vous verrez… qu'il n'y a plus rien à voir ! Le portable de Scully a disparu !
- Quand le téléphone sonne, allez dans votre bureau.

Bureau de Willmore

- Asseyez-vous à votre bureau pour répondre au téléphone.
- C'est l'agent Pendrell du labo de Washington. Il vous informe que le sang trouvé dans l'entrepôt est bien celui de Scully !





- C'est alors qu'arrive Cook, vous annonçant la mort de James Wong.
- Posez-lui toutes les questions, et répondez que vous avez sans doute oublié que vous lui en aviez parlé. C'est plus diplomate que d'affirmer que Cook est un menteur…
- Retournez donc à l'entrepôt.

ENTREPÔT DES QUAIS SEATTLE 9 : 51 A.M.

Ponton

- Arrivé derrière l'entrepôt, sur le ponton, montrez votre insigne à l'officier Mendoza.
- Discutez avec le médecin légiste (à droite), posez toutes les questions.
- Discutez également avec le photographe.
- Allez à la rencontre de Mary Astadourian, inspecteur à la police de Seattle, qui se trouve sur votre gauche.
- Parlez-lui et informez-la de la disparition des deux agents du FBI. Elle appréciera votre délicate intention.

C'est votre nouvelle amie !

L'Agrippa : bateau de Wong

- Montez à bord de l'Agrippa, le bateau de Wong, et utilisez les icônes alors disponibles.
- Allez vers l'avant, dans la cabine du bateau.

Cabine de l'Agrippa

- Inspectez la cabine de fond en comble. Admirez les objets exotiques présents un peu partout.
- En regardant vers le bas, vous verrez une somme d'argent (qui n'a pas été dérobée lors du meurtre).
- À gauche, un ciré jaune avec l'inscription «Tarakan» qui vous donnera une idée de question.
- Tournez à droite deux fois et ouvrez le placard.
- Cliquez sur les flacons de pilules suspectes (**voir photo 22**).
- Sortez de la cabine (D, A), pour retourner sur le pont et parler à l'inspecteur Astadourian (**voir photo 23**).

Le pont de l'Agrippa et le ponton

- Utilisez les icônes des cachets et du ciré. Après votre petite discussion, le médecin légiste s'en va avec le corps, tandis que le capitaine du port revient avec deux cafés (mais pas un pour vous, quel sale type !).
- Descendez du bateau (A, D, A) pour faire face à Asta (c'est son diminutif pour la suite) et au capitaine.
- Parlez à ce dernier en lui posant toutes les questions qu'il vous plaira et en utilisant également les icônes. Bon, ce capitaine semble être un brave homme. Il vous indiquera l'emplacement du fameux Tarakan, duquel provient le ciré jaune.
- Rendez-vous-y à l'aide de Newton. Comme d'hab', quoi !









PRIVATE JOKE

Si vous n'êtes pas un inconditionnel de la série, certains détails du jeu vous échapperont peut-être. Ce ne sont pas des éléments, certes, très importants, mais c'est toujours amusant de savoir que de nombreuses allusions à la série se sont glissées dans le jeu :

1121
Le numéro de la route qui vous mènera à une gare de triage n'est autre que la date d'anniversaire de la femme de Chris Carter, Dori, née le 21 novembre.

82434
Le numéro du mystérieux wagon médical de l'armée est le même que celui de l'épisode «Nisei» (3X09, 3 pour 3e saison, 9 pour 9e épisode).

Astadourian, Mary
Le nom de la partenaire de la police de Seattle, l'agent Willmore. C'est également le nom de l'assistante de Chris Carter, que l'on retrouve dans l'épisode «D.P.O.» (3X03)

Tuiles chinoises
Appartenant à Wong, elles proviennent de l'épisode «Hell money» (3X19), où elles représentaient les éléments et des parties du corps.

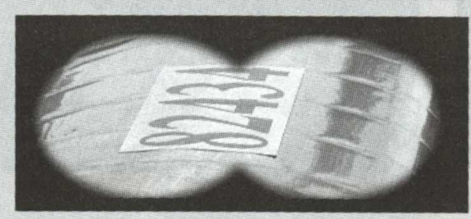
L'homme à la cigarette
Ce très mystérieux intervenant, dont personne ne connaît vraiment le nom, est omniprésent dans le jeu, grâce à la présence de mégots de Morley. Ce potentiel assassin de JFK et amant de la mère de Mulder emportera son mystère avec lui.

Shiloh
Le mot de passe de l'ordinateur de Willmore n'est autre que le nom de la bataille de la guerre civile dont il est question dans l'épisode «The field where I died» (4X05). Mulder y retrouve une femme, qu'il avait connue durant la guerre, dans une autre vie...

Hell Money
L'argent trouvé dans la cabine du bateau de Wong est également issu de l'épisode «Hell Money». Cet argent est fortement lié à la tradition chinoise du nouvel an, où on le brûle en offrande.

Heuvelmans Lake
Si vous regardez les mugs de Willmore et Cook, qui se trouvent sur leur bureau, vous verrez l'effigie du monstrueux serpent de l'épisode «Quagmire» (3X22)

Jose Chung «From outer space»
Livre ayant inspiré le titre de l'épisode du même nom (3X20), relatant les aventures de deux agents très spéciaux du FBI...






MAGIC BULLET

The Magic Bullet

The newsletter for those who want to stay informed and alive

UFO Activity in the Northwest

News From Deep Inside

Le cerveau de JFK
En regardant sur le tableau en liège, dans la salle de la morgue du coroner Truitt, vous pourrez voir ce prospectus concernant un meeting. L'assassin présumé étant, je vous le rappelle, l'homme à la cigarette.

Keystone Cops
Si vous regardez la télé dans le jeu, vous pourrez voir un extrait de la série «Keystone Cops». Ceci pour rappeler l'épisode «Syzygy» (3X13), dans lequel la télé de la chambre d'hôtel de Mulder et Scully ne diffuse que ce programme.

Lone Gunmen
Ces trois compères apparus pour la première fois dans l'épisode E.B.E. (1X16), sont en fait un groupe d'observateurs des conspirations d'état et aident Mulder et Scully, dès qu'il s'agit d'infos confidentielles ou d'informatique.

The Magic Bullet
C'est le journal des Lone Gunmen, rapport à la balle magique qui aurait traversé trois personnes lors de l'assassinat de JFK.

Morley
La marque de cigarettes préférée de l'homme à la cigarette. On retrouve des mégots un peu partout dans le jeu, sans jamais voir l'homme. Mais..

Pendrell
L'agent amoureux (mais qui ne l'est pas ?) de Scully. Il travaille au labo criminel du FBI et a malheureusement disparu dans l'épisode «Tempus Fugit» (4X17).

Ramones
L'agent Willmore est un fan de ce groupe, tout comme Langly, des Lone Gunmen, que l'on peut parfois voir vêtu des T-shirts du groupe. Simple coïncidence ?

Le stylet
L'arme extraterrestre a fait sa première apparition dans la série dans les mains du chasseur de déserteur dans les épisodes «Colony/ End Game» (2X16,17). Il réapparaît dans le dernier épisode de la troisième saison.

James Wong
Le nom du marin chinois, porteur de méga tumeurs, est en fait emprunté au scénariste et co-producteur de la série TV.



LE TARAKAN



- Du ponton, en levant les yeux, vous pouvez observer le flan du bateau. Tout semble avoir brûlé, mais très localement.

(**Sauvegarde CD3-2**)

- Allez G, A, D, pour faire face à la passerelle.

Pont du Tarakan

- Du bas de la passerelle, faites A, D, A et cliquez sur l'écoutille ouverte sur la droite. Vous voyez une pancarte «Dilarang Masuk Kecuali Crew». C'est l'entrée de la cale (**voir photo 24**).
- Faites alors A, D, B pour descendre dans la cale.

Cale du Tarakan

- Du bas des escaliers, faites 2A, D, A et regardez au sol pour voir des caisses.
- Cliquez sur une des caisses pour voir le symbole de l'aigle noir, que vous avez déjà vu dans l'entrepôt des quais.
- De là, tournez à gauche, et faites trois pas en avant pour arriver devant une boîte.
- Ouvrez-la et prenez la sphère.
- Faites maintenant G, 3A, D, A, G, 2A, H, A, G, A pour sortir de la cale.
- Puis D, A, G et cliquez pour ouvrir le passage pour voir une autre signe «Dilarang Masuk Kecuali Crew» sur la porte.
- Cliquez sur la porte pour entrer dans la salle des cabines.

PHOTO 24



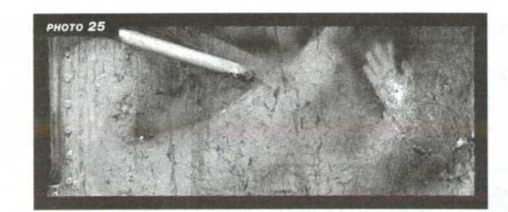
Pont supérieur : cabines

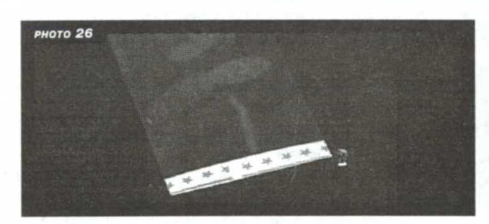
- Du bas des escaliers, montez et avancez de deux pas pour entrer dans la première cabine à droite.
- Regardez et ramassez le journal de bord du capitaine (en russe...) qui se trouve sur la table.
- Faites D et A pour sortir de la première cabine.
- Avancez encore pour entrer dans la seconde (en face).
- Tournez-vous à droite et regardez en bas pour apercevoir un coffre-fort ouvert.
- Cliquez pour un zoom et prenez le carnet de comptes.
- Faites D, A, D, A pour ressortir.
- Ouvrez la porte pour aller dans la coursive du pont supérieur.

Coursive du pont supérieur

- Tournez à gauche et avancez (ne prenez pas les escaliers, mais passez à côté).
- Tournez à gauche, tout droit et à gauche pour voir la partie brûlée du bateau.



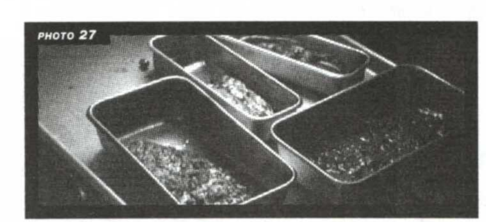

PHOTO 25


PHOTO 26

- Notez les ombres blanches sur la paroi, ce qui vous donnera l'icône correspondante pour la suite des dialogues (**voir photo 25**).
- Faites G, A, D pour vous retrouver face à des escaliers.
- Faites alors H, 2A, G et ouvrez la porte de la cabine de commandement.

Cabine de commandement

- Avancez deux fois puis tournez à gauche pour voir Asta, mais ne lui parlez pas encore.
- Cliquez deux fois sur les empreintes se trouvant sur la table à gauche d'Asta (**voir photo 26**).
- Utilisez votre téléphone cellulaire pour appeler John Amis.
- Pour ce faire, cliquez sur le téléphone dans l'inventaire, puis sur le menu déroulant, jusqu'à son numéro.
- Et enfin sur le bouton vert pour composer le numéro. Demandez à Amis de venir relever les empreintes sur le bateau.
- Parlez maintenant à Asta. Utilisez l'icône du carnet et demandez-lui gentiment si le bureau peut s'en charger. Si vous êtes moins aimable, elle vous prendra pour un rustre mal poli. Et c'est tout de même une fille...
- Utilisez l'icône de la boule mystérieuse.
- Utilisez l'icône des ombres blanches, qui lui rappelleront des images d'Hiroshima.
- Retournez dans la cabine de commandement et approchez d'Asta, l'officier Mendoza arrive avec des nouvelles du coroner.
- Allez donc rendre une petite visite au coroner de Seattle. Toujours avec votre PDA.


PHOTO 27

BUREAU DU CORONER KING COUNTY, WASHINGTON

- Entrez dans la salle d'autopsie.
- Si vous désirez une vue appétissante, cliquez sur le chariot avec des récipients plein d'organes disposés sur la table de droite (**voir photo 27**).
- Demandez si vous pouvez emporter la balle qui se trouve juste à côté, pour analyse.
- Si depuis le début vous avez choisi des réponses de type «Paranoïaque», il se peut que vous ayez des hallucinations, comme le corps disséqué de Wong qui bouge...
- Parlez ensuite au coroner pour lui poser un tas de questions. Il s'avère que Wong était victime d'un cancer généralisé en phase «monstrueuse». Le coroner pense à une contamination radioactive qui, seule, aurait pu provoquer la croissance de telles tumeurs. L'idée du Tarakan vous vient alors à l'esprit.
- Utilisez donc les icônes des drogues et du Tarakan durant cette conversation.

Vous apprenez alors que deux agents du FBI sont déjà venus pour discuter du Tarakan ; et qui sont ces agents ? Dana Scully et Wolf Mulder (si elle savait à qui elle a affaire, à croire qu'elle ne connaît pas la série !). Le docteur Truitt (c'est son nom) vous propose de «vous accrocher le cœur» avant de vous montrer les corps des marins du Tarakan. Mais malheureusement, ils ont bien mystérieusement disparu...

- En discutant avec Asta, elle vous exposera sa version des faits, qui semble tenir la route. C'est votre nouvelle amie !
- Allez ensuite au labo criminel de Seattle.

LABORATOIRE CRIMINEL

Avancez vers John Amis tandis qu'il lit sa BD... (**Sauvegarde CD3-3**)

- Parlez à Amis et posez-lui toutes les questions (un peu comme d'habitude).
- Utilisez l'icône des empreintes.
- Donnez à Amis toutes les preuves dont vous disposez : boule, journal du capitaine, carnet et balle.
- Puis retournez à votre appartement.

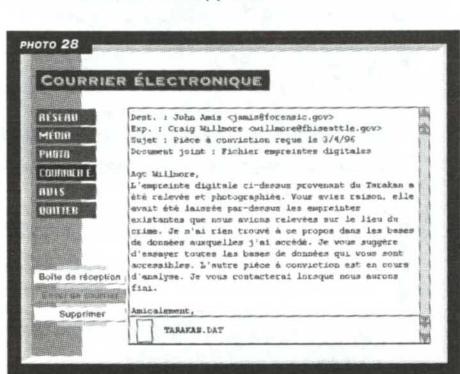


PHOTO 28

APPARTEMENT DE WILLMORE

- Allez à votre bureau (toujours dans l'appart') : A, G, A.
- Cliquez sur votre répondeur pour écouter les messages, notamment celui d'Amis concernant les empreintes.
- Connectez-vous alors sur le service d'E-mail de votre terminal (toujours avec le mot de passe Shiloh).
- Consultez le Mail d'Amis, auquel est associé un fichier d'empreintes (Tarakan.dat) **(voir photo 28)**.
- Allez ensuite dans la base de données, le fichier sera automatiquement transféré.

- Faites une recherche du propriétaire des empreintes dans la catégorie FBI. Et là, mon dieu, quelle surprise, il s'agit de l'agent Cook ! Manifestement, il vous prend pour un lapin de six semaines.
- Lorsque vous vous déconnectez, on frappe à la porte : l'agent Cook, il tombe bien celui-là !
- Répondez avec n'importe quelle émotion à ses accusations.
- Parlez-lui donc de ses empreintes trouvées sur le Tarakan (en utilisant l'icône correspondante). C'est alors que Cook pète un plomb et vous sort un monologue paranoïaque.



- Quand il a fini, SAUVEZ, si, si. (**Sauvegarde CD4-1**)
- Puis retournez à l'entrepôt des docks.

ENTREPÔT DES QUAIS

De l'endroit où vous êtes caché, vous pouvez voir un camion garé en face. Maintenant il va falloir agir vite. Lisez donc les lignes qui suivent avant de faire quoi que ce soit. Mais ne tardez pas non plus, ou alors faites Pause pendant la lecture sinon, bobo !

- Approchez du camion et montez dans la cabine par la porte conducteur.
- Tournez-vous à droite et cliquez sur la boîte à gants pour l'ouvrir.
- Regardez ce qui s'y passe pour avoir un gros plan.
- Attrapez le papier chiffonné avec l'adresse : RR#1121,82434 (**voir photo 29**). Et n'essayez pas de démarrer le moteur !
- Sortez vite du camion par la porte du passager, quelqu'un arrive !
- Retournez à votre appartement.

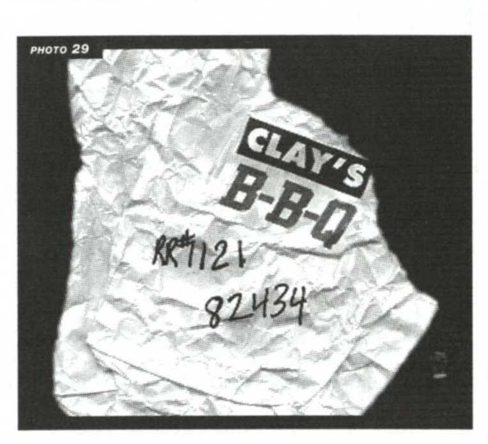
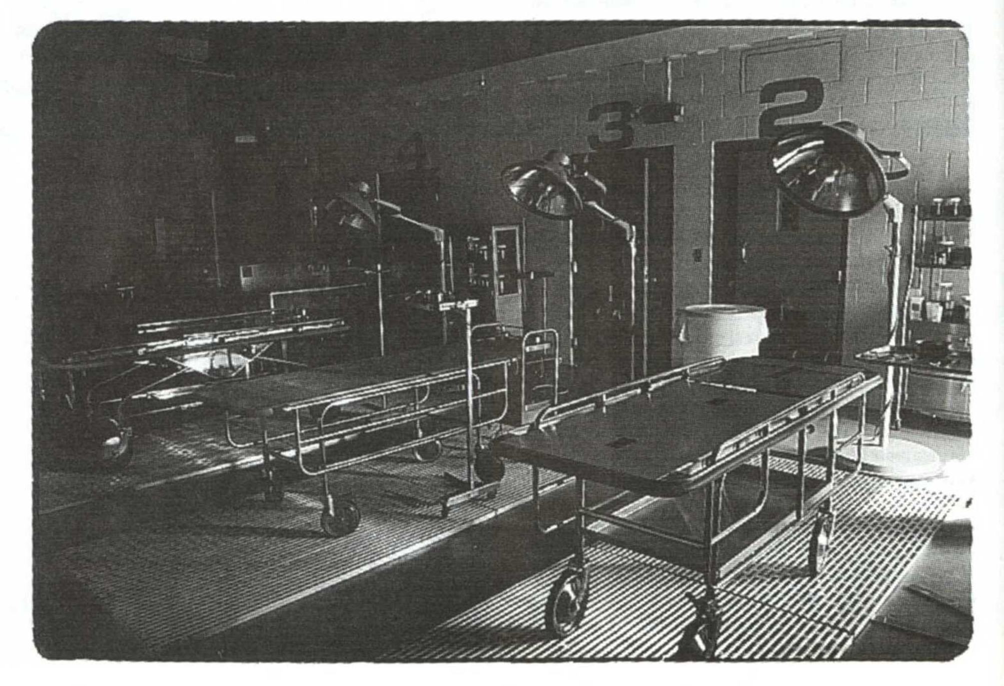


PHOTO 29



APPARTEMENT DE WILLMORE

• Allez dans la chambre et dormez, je le veux.

TROISIEME JOUR : 4 AVRIL 1996

APPARTEMENT DE WILLMORE

Vous êtes réveillé par quelqu'un qui frappe à la porte. Willmore ouvre automatiquement la porte, laissant entrer la charmante Asta (sans croissants), elle a des big news.

• Parlez-lui donc un peu.
• Après toutes les questions, vous aurez droit à une vidéo de surveillance montrant Mulder (du moins en a-t-on l'impression) et un homme qui ne vous est pas inconnu, puisque c'est le chauffeur du camion d'hier soir.
• Après avoir vu la cassette, Asta vous demande votre avis, choisissez n'importe quelle réponse. Vous recevez alors un fax d'Amis.
• Si vous lui avez donné le carnet à traduire, utilisez votre téléphone portable pour l'appeler. Il vous faxera alors la traduction.
• Si c'est Asta qui s'en est chargé, elle vous donnera une copie de la traduction.
• Toujours est-il que la traduction comporte cinq pages et que Wong est présent deux fois sur la première page.
• Parlez à Asta et utilisez toutes les icônes : Gordon's Hauling, Tarakan, l'homme à la brosse (de la vidéo), et Mulder. Elle reste sur sa théorie.
• Allez à votre bureau (celui derrière vous, pas au FBI) et prenez les fax qui viennent d'arriver.
• N'oubliez pas de partager toutes les informations que vous obtenez avec Asta, surtout les fax provenant d'Amis. Du coup, si vous avez le fax de la traduction, donnez-le à Asta, ainsi que le fax de l'analyse de la boule (qui sert en fait à transporter des matériaux radioactifs).
• Avant de retourner chez le coroner, demandez à Asta si vous êtes autorisé à prendre une douche.
• Utilisez votre ANP pour aller chez le coroner.

BUREAU DU CORONER

Une nouvelle visite dans une morgue au saut du lit... Surtout que le corps retrouvé est bien pire que celui de Wong. Le malheureux semble avoir été victime d'une mini explosion nucléaire, d'une puissance comparable à celle d'Hiroshima. Tout de même !

• Parlez au docteur Truitt, qui vous indiquera que les ombres blanches du Tarakan, peuvent être dues, de la même manière que lors de l'explosion d'Hiroshima, aux intenses radiations et au rayonnement thermique. Mais quelle explosion ?
• Allez maintenant chez Gordon's Hauling à Charno et SAUVEZ !

GORDON'S HAULING CHARNO, WASHINGTON

Arrivée



• De la grille d'entrée, avancez. (**Sauvegarde CD4-2**)
• Entrez dans le bureau.

Bureau

• Avancez, tournez à droite et baissez la tête pour voir un carnet de comptes.
• Ramassez-le. Vous provoquez alors l'arrivée et surtout l'attaque d'un homme avec des yeux bien étranges... (**voir photo 30**). L'homme soulève Willmore et Asta comme des poupées de chiffon et s'enfuie. La porte est verrouillée et Asta vient de trouver une bombe !
• Maintenant, il faut faire vite. Si vous regardez dans le meuble à tiroirs, vous apercevrez la bombe à retardement, qui vous laisse, certes un peu de temps, mais tout de même.


PHOTO 30


PHOTO 31

• À gauche de ce meuble et au sol, prenez la pelle (**voir photo 31**).
• Tournez-vous à gauche face au réfrigérateur.
• Regardez en bas et cliquez, avec la pelle, sur la petite grille à gauche, pour vous échapper.

Dehors

Il s'en est fallu de peu que vous y restiez tous les deux. Mais rien de tel qu'un peu d'exercice pour une bonne montée d'adrénaline.

• Maintenant, vous avez une icône très intéressante : «embrasser Astadourian» ! Cliquez et vous verrez... (**voir photo 32**)
• Puis parlez-lui en utilisant toutes les icônes disponibles. La bombe était placée pour piéger quelqu'un, mais qui ? Vous ou l'homme aux yeux étranges ?
• Retournez à votre appartement.


PHOTO 32

APPARTEMENT DE WILLMORE

• Pour de plus amples informations, vous pouvez utilisez votre ordinateur, dans la catégorie «Media», afin d'effectuer des recherches sur divers sujets comme Tarakan, Wong, OVNI ou que sais-je encore, à vous de voir (de toute façon, ce n'est pas important pour la suite, c'est juste pour amortir le matériel mis à votre disposition !).
• Il est temps d'aller vous coucher.

QUATRIEME JOUR : 5 AVRIL 1996

Au réveil, allez directement au bureau du FBI.

BUREAU DU FBI



• Allez dans la salle de réunion : D, A. (**Sauvegarde CD5-1**)
• Approchez de l'agent Cook par sa gauche (à droite sur l'écran), qui semble se préparer pour une descente. Il vous indique, tout énervé, qu'il a quasiment résolu l'affaire. Un informateur lui aurait indiqué un suspect potentiel, en la personne de Yvgeny Smolnikoff, qui opérerait dans un entrepôt de Seattle. Une équipe du SWAT va vous rejoindre pour l'opération.
• Parlez à Cook et posez-lui toutes les questions.
• Avec votre ANP, allez ensuite chez Smolnikoff.





ENTREPÔT DE SMOLNIKOFF SEATTLE, WASHINGTON

Cook prétend que Smolnikoff est seul, et il ne veut pas attendre les renforts pour passer à l'attaque. Soit, mais alors attention !

• Dans l'inventaire cliquez sur votre revolver.
• Le curseur se transforme alors en viseur, de couleur rouge lorsque le tir est ajusté. Faites bien attention à ne pas déplacer le viseur sur l'inventaire, sinon Willmore rengainera. Et là, aïe, aïe, aïe !
• Si vous n'avez pas activé l'option «Recommencer la scène» pour les scènes d'actions dangereuses, sauvegardez maintenant.
• Cliquez sur Cook, avec le curseur d'action afin de lui demander de vous couvrir (pour ça, vous pouvez lui faire confiance...) (**voir photo 33**).
• Tournez à droite, trois types vont apparaître au fur et, à mesure, butez-les en cliquant avec le viseur.
• Area is clear.
• Faites 2A vers les escaliers, H, A vers le deuxième étage.
• Tournez rapidement 2D et shootez le type.
• Retournez-vous deux fois à droite et tirez sur un autre type derrière une palissade. C'est comme dans «Prohibition» mais en plus beau !
• Faites 2D, A (pas B), 2D, H, A vers le troisième étage.
• Faites alors 2A, G, B, A pour prendre l'escalier en colimaçon vers le bureau de Smolnikoff.

Bureau de Smolnikoff

• Ne tuez pas Smolnikoff (ou sauvegardez avant... si vraiment ça vous amuse).
• Cook arrive au bout d'un petit moment (si vous êtes pressé, utilisez les menottes sur le barbu). Il vous demande de vérifier le bâtiment et vous indique qu'il a vu un calibre 38 en bas.
• Allez-y : A, G, H, A pour remonter.
• D, A, D, A, B, A pour redescendre (par l'autre escalier).
• 2D, A (pas H), 2D, B, A, D, B, A pour arriver au premier étage (vous devez voir la porte d'entrée ouverte).

Rez-de-chaussée

• Faites alors D, A, D, A.
• Regardez le carnet sur la table.
• Tournez-vous à droite et regardez le symbole de l'aigle noir sur la caisse ouverte, le même que sur le Tarakan.
• Avancez et regardez au sol pour apercevoir le revolver dont parlait Cook. Prenez-le.
• Pour revenir à Smolnikoff, de l'emplacement du revolver, faites D, 2A, 2D, 2A (vers les escaliers), D, H, A, 2D, A, 2D, H, 3A, G, B, A.

Bureau de Smolnikoff

• Parlez à Smolnikoff en lui posant toutes les questions et en utilisant toutes les icônes disponibles.
• Quand vous parlez du revolver, Cook suggère une analyse balistique.
• Allez au labo criminel.

LABORATOIRE CRIMINEL

• Cliquez sur le revolver de Smolnikoff pour qu'Amis fasse un test balistique.
• Puis revenez à l'entrepôt de Smolnikoff.




PHOTO 33

ENTREPÔT DE SMOLNIKOFF

Vous arrivez directement dans son bureau.

- Dites-lui que son revolver a été identifié comme celui du meurtre de Wong et peut-être de Scully. Là, il niera à nouveau, et Cook lui passera les menottes.
- Lorsque votre téléphone sonnera, répondez et attendez-vous à une engueulade de la part d'Amis (en fait de grippe...).
- Retournez à votre appartement.

APPARTEMENT DE WILLMORE

- À votre bureau, allumez votre ordinateur.
- Allez dans le menu E-mail (si on frappe à la porte, finissez ce que vous faites avant d'aller ouvrir, ça attendra !).
- Ouvrez le message de Otto Dee et cliquez sur le document joint (JOHNDOE.DAT) pour télécharger les empreintes de l'homme à la brosse, conducteur de camion.
- Vous arrivez automatiquement dans le menu de Recherche, cliquez alors sur la rubrique «Gouvernement/Militaire», puis sur recherche.
- Encore un dossier confidentiel ! Quittez.
- Ecoutez vos messages téléphoniques.
- Puis levez-vous et allez ouvrir la porte (enfin !). C'est Asta et elle semble vraiment fâchée.
- Parlez-lui tout de même et dites-lui que vous pensiez qu'elle savait.
- Le téléphone sonne : écoutez le message. Vous avez maintenant un mystérieux rendez-vous à Sand Point, hangar 4.
- Une fois qu'Asta est partie - pas réconciliée du tout (...) - allez dans votre chambre.



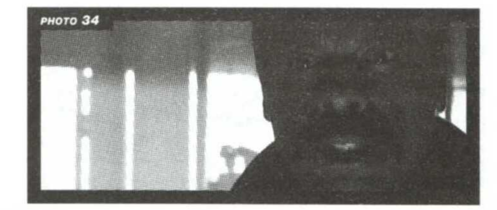
- Avant de vous endormir, vous pouvez relire vos notes sur votre ANP, en cliquant sur le petit stylo. Il commence à y en avoir un paquet, ça fait de la lecture, et c'est toujours bon de faire une mise au point. (**Sauvegarde CD5-2**)
- Cliquez sur le lit pour dormir.

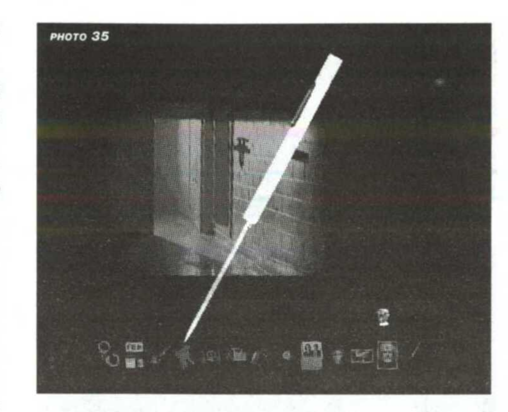
CINQUIEME JOUR : 6 AVRIL 1996

Au réveil, utilisez votre ANP pour aller au fameux rendez-vous.

SAND POINT, HANGAR 4 SEATTLE, WASHINGTON

- Tournez trois fois à droite pour voir les deux portes ouvertes.
- Prenez celle de droite pour retrouver notre célèbre ami «Mr X» (**voir photo 34**).
- Choisissez n'importe quelle icône d'émotion. Agissez assez vite, il semble être pressé.
- Donnez-lui sans hésiter votre parole, pour que cette conversation reste confidentielle. Il vous annoncera alors que les agents Mulder et Scully sont toujours en vie. Il vous conseillera également de rechercher «Jane Doe», arrivée au Presbiterian Hospital à Gold Bar, il y a trois jours de cela.
- Choisissez n'importe quelle réponse. Il vous donnera alors un objet qui doit vous être familier, si vous avez suivi un minimum la série : le stylet tueur. Cet objet vous servira à tuer «quelqu'un», en l'enfonçant à la base de


PHOTO 34


PHOTO 35

sa nuque. Charmant ! Il ajoute que cette personne n'est pas ce qu'elle semble être, et qu'il ne faudra pas se planter dans l'attaque (**voir photo 35**).

- Après le départ de «Mr X», tournez à droite ou à gauche pour voir arriver Asta, qui vous suivait discrètement.
- Allez ensemble à l'hôpital presbytérien.

HOPITAL PRESBYTÉRIEN GOLD BAR, WASHINGTON 10 :47 A.M.

Hall



Vous allez rencontrer le Dr Mc Intyre. Elle semble assez sympathique mais assez peu confiante. Soyez honnête et ne lui racontez pas de salades (vous n'êtes pas de la NSA). (**Sauvegarde CD6-1**)

- Dites-lui que vous cherchez Dana Scully.
- Dites-lui que vous faites partie du FBI, en lui montrant votre badge.
- Quand elle demandera le supérieur de Scully, dites-lui «Walter Skinner».
- Parlez au Dr et posez-lui toutes les questions.
- SAUVEZ !
- Maintenant avancez, tout droit vers la chambre de Scully.

Chambre de Scully

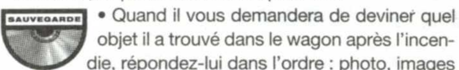
Enfin, voici Dana ! Elle semble un peu fatiguée, mais toujours alerte ! Elle est également armée et forcément méfiante vis-à-vis des gens qui sont à sa recherche... Soyez donc prudent, sinon... (**voir photo 36**)

- Dites-lui que c'est le directeur Skinner qui vous envoie à sa recherche
- Dites-lui que vous vous appelez Willmore
- Et enfin, parlez-lui de l'homme noir, alias «Mr X».
- Quand elle vous demandera qui vous a dit qu'elle était là, montrez-lui le stylet en cliquant sur l'icône.
- Parlez avec Scully de l'affaire en cours et montrez-lui la photo de Smolnikoff, posez toutes les questions et utilisez toutes les icônes.
- Allez ensuite jusqu'à la route 1121.


PHOTO 36

ROUTE 1121 : GARE DE TRIAGE GOLD BAR, WASHINGTON

- Faites neuf fois Avant, jusqu'à un poteau.
- Regardez en l'air pour voir le haut du poteau.
- Grimpez au poteau, puis une fois en haut tournez-vous (D ou G).
- À l'aide de vos jumelles, regardez le toit du wagon métallique : le chiffre 82434, comme sur le papier trouvé dans la cabine du camion de Gordon's Hauling.
- Redescendez de votre arbre.
- Parlez à Astadourian et posez-lui toutes les questions.
- Tournez à droite, puis faites A, D, 2A, pour retrouver Asta.
- Ouvrez la porte du wagon brûlé (le fameux 82434). Asta précise que le feu semble très récent.
- Avancez et examinez l'intérieur pour trouver la salle d'opération.
- Sortez du wagon (2D, 2A), pour provoquer l'arrivée d'un clochard du quartier.
- Parlez-lui, en posant toutes les questions.



- Quand il vous demandera de deviner quel objet il a trouvé dans le wagon après l'incendie, répondez-lui dans l'ordre : photo, images animées et, enfin, cassette vidéo. Il vous donnera alors une cassette vidéo moyennant quelques finances (voir photo 37) (**Sauvegarde CD6-2**)
- Retournez au bureau du FBI à Seattle.

BUREAU DU FBI

- Vous arrivez directement dans votre bureau (si vous avez la cassette vidéo).
- Introduisez la cassette dans le lecteur à droite de l'écran de votre ordinateur. L'agent Cook se joint à vous pour regarder la cassette. La vidéo montre une sorte d'expérience médicale. Willmore freeze une image : c'est l'homme qui vous a attaqué l'autre soir, chez Gordon's Hauling. Si c'est un chirurgien, que faisait-il là-bas ?
- L'image sera automatiquement importée, cliquez sur Capture.
- Puis, dans le menu de Recherche, du réseau, cliquez sur «Gouvernement/militaire».
- Cliquez sur Recherche. Vous avez votre réponse, c'est en fait le colonel Raugh, médecin militaire au passé tumultueux et gardé très secret (voir photo 38).
- Quittez.
- À ce moment, vous devriez voir apparaître une invitation à une vidéoconférence.
- Cliquez sur «Connect». Vous aurez alors la surprise, et la joie de voir sur votre écran les fameux Lone Gunmen (Byers, Frohike et Langly). Posez-leur toutes les questions. Ils vous expliquent que Scully leur a demandé de vous aider. Ils pensent à un complot situé en Alaska, où serait stocké un vaisseau alien, repêché dans l'océan Pacifique. Au passage, ils vous parlent des grands classiques de X-Files : les wagons de l'armée qui servent à des manipulations génétiques entre terriens et aliens...
- La conversation terminée, utilisez votre ANP pour récupérer l'E-mail de B/9 Force 10.



- Cliquez sur le document joint clignotant (GPSJUNEAU.DAT) pour télécharger les coordonnées de la base secrète en Alaska.(**Sauvegarde CD6-3**)
- Utilisez alors votre ANP, pour voyager jusqu'à la maison de Raugh, en Alaska....

SIXIEME JOUR : 7 AVRIL 1996

MAISON DE RAUGH 4 :32 P.M.

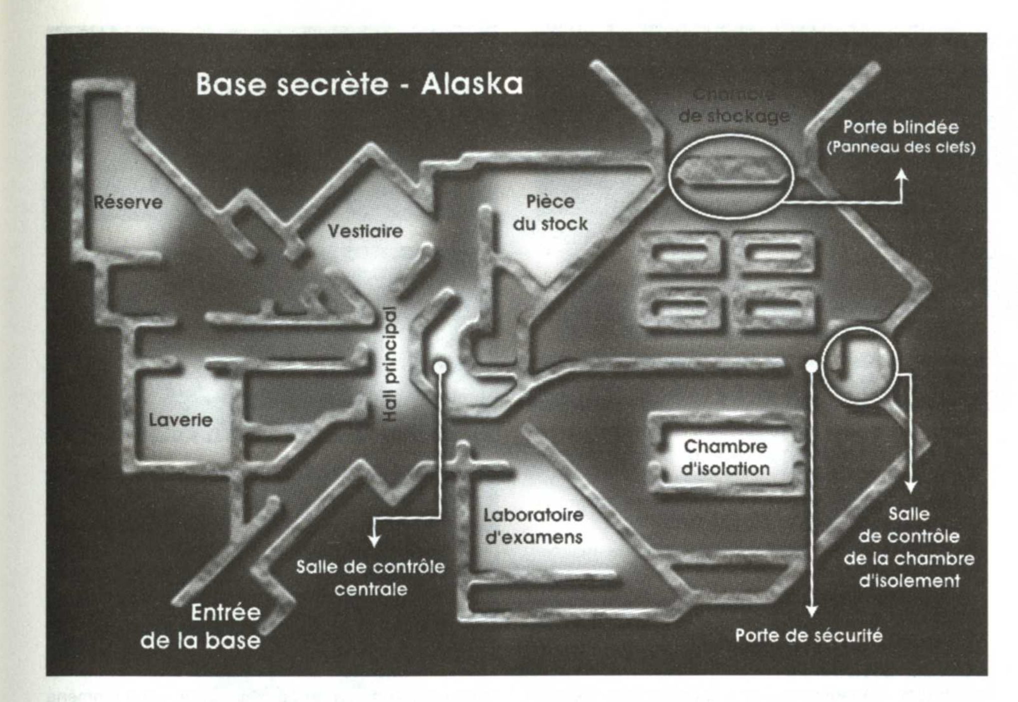
À l'extérieur

Qui était cet homme en noir ? Ce n'était pas Raugh et il avait l'air bien pressé. Il va falloir rentrer.

- Après que la mystérieuse Jeep soit partie, faites 3A, G, et avancez vers la porte.
- Ouvrez la porte pour entrer dans le chalet.

Intérieur

- Tournez à droite, puis A, G, A, G vers le bureau. Vous voyez Raugh allongé sur le sol.



- Essayez de lui parler, mais il y a peu de chance qu'il soit très loquace.
- Regardez le petit pendu au plafond, à droite au-dessus du bureau (**voir photo 39**).
- Tirez dessus, l'escalier du grenier s'ouvre.
- Montez (vers l'avant).

Dans le grenier

Et là, deuxième grosse joie : Mulder ! Attaché, certes, mais vivant ! Une séquence vidéo fait que vous le déliez automatiquement et que la conversation commence.

- Posez-lui ensuite toutes les questions. Les réponses de Mulder sont assez abracadabrantes, mais c'est pour ça qu'on l'aime.

Le Raugh qui nous a attaqués n'était pas le vrai, mais en fait un alien qui habitait son corps. Apparemment, ce parasite vicieux entre dans le corps de ses victimes par n'importe quel orifice. L'alien prend totale possession du corps et même de l'esprit et des connaissances renfermées. C'est ainsi que l'équipage du Tarakan aurait été décimé par un alien de ce type, qui est capable d'émettre une très puissante radioactivité. Quoiqu'il en soit, le gouvernement avait capturé un alien et menait des expériences sur lui dans le fameux wagon 82434. Mais quelqu'un a été possédé et l'alien s'est échappé ainsi. Et manifestement, c'est par l'intermédiaire de Raugh que cela fut possible. Mais maintenant, il semble que ce soit l'homme en noir, qui partait du chalet à votre arrivée, qui soit le porteur malsain ! Une autre information essentielle. Le seul moyen de différencier un humain normal d'un autre parasite, c'est le voile d'huile noire qui se trouve devant les yeux du malheureux. Il vaut mieux garder ça à l'esprit pour la suite des aventures !

- Quand votre téléphone sonne, répondez : c'est Scully.
- Lorsque la conversation entre Mulder et Scully se termine, des hommes de la NSA arrivent.



- Mulder vous demande alors de faire diversion, pour vous retrouver plus tard à la base secrète (**Sauvegarde CD7-2**)
- Redescendez : D, B, A, D, A, D, A, D, A.
- Sortez par la porte de devant ou de derrière. Rendez-vous au coin du porche à l'extérieur du chalet, près des voitures. Et n'en bougez plus !


PHOTO 39

Sur le perron

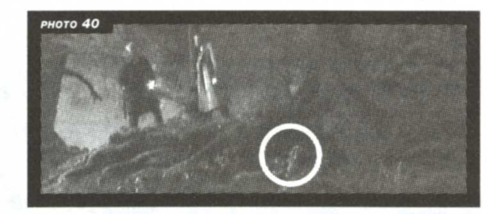
Un des hommes vous informe qu'il est de la NSA et que votre enquête est bel et bien terminée. Ils comptent vous escorter jusqu'à l'aéroport, pour un vol vers Seattle.
Vous avez alors trois possibilités qui s'offrent à vous. En premier lieu, suivre les hommes de la NSA.... Ce qui vous mènera à une mort certaine (cela vaut tout de même le coup de voir, alors sauvegardez). Ou bien courir dans les bois pour vous échapper. Enfin, tuer tout simplement les deux hommes !

Pour tuer les NSA's Boys :

- Ne bougez pas du coin du perron.
- Cliquez sur votre pistolet. Willmore dégaine et arme.
- Rapidement, tuez un des hommes, il tombe.
- Rapidement, tirez sur le second. Et voilà. Il suffit de faire vite.
- Cliquez sur votre voiture, à gauche. Willmore ira directement à la base secrète.

Pour échapper aux deux hommes :

- Ne bougez plus !
- Tournez-vous à droite.
- Déplacez le curseur, jusqu'à ce qu'il devienne l'icône d'action (la main avec l'éclair).
- Cliquez pour courir dans les bois.


PHOTO 40

Dans les bois

- Faites D, 2A.
- Cliquez sur le trou sous la grosse souche (en bas, au centre de l'écran), afin de vous y cacher (**voir photo 40**).

Une fois que les hommes de la NSA ont pris une autre direction, Willmore court vers leur voiture et s'enfuit. Vous voyagez automatiquement vers la base secrète.

BASE SECRÈTE, ALASKA 10 :39 P.M.



Bon, il est certain que cette aurore boréale est très belle, mais ce n'est pas le sujet de la visite. Hélas... (**Sauvegarde CD7-3**)

Entrée de la base/hall

Dégainez votre pistolet, vous en aurez sûrement besoin rapidement. Vous arrivez dans le hall, où Scully examine un autre cadavre brûlé. Manifestement, notre «homme» est là ! Scully vous indique que Mulder est dans la place. Let's go.

- Du hall, où vous avez vu Scully, avancez vers la pièce d'après. (Scully y est encore : elle est «ubiquitaire», ou quoi ?).
- Faites A, pour passer par la porte dans le hall principal.

Quand vous y entrez, vous êtes face aux vitres de la salle de contrôle centrale, où un tas de moniteurs de contrôle clignotent et font du raffut.

- Tournez à G, 2A, en restant près du mur de droite (ce qu'on appelle «faire une main droite»). Vous pouvez également allez visiter la base vers la gauche, mais ce n'est pas le propos ici.
- Tournez à G pour voir une porte ouverte. Vous devez voir un soldat brûlé dans la pièce au-delà de la porte.
- Préparez-vous à utiliser votre arme.
- Faites A, D, pour entrer dans les vestiaires et voir Mulder.

Vestiaires

Ouh là, y'a plein de cadavres partout et Mulder a l'œil huileux... (**voir photo 41**) Il a ramassé une clé et demande à Scully la seconde afin d'ouvrir la porte blindée de la chambre de stockage. Mais que veut-il dans cette chambre ? Mulder, pas grand-chose. En revanche, l'alien qui l'habite aimerait certainement récupérer son vaisseau !

- Ne tirez pas sur Mulder. Ce n'est pas utile, mais gardez tout de même votre arme au poing.
- Après que Mulder a demandé à Scully son aide, cliquez sur «Scully, cours !». Willmore se retournera automatiquement et s'enfuira vers la porte, de l'autre côté de la pièce.


PHOTO 41

Pièce du stock

C'est ici que votre arme va vous servir. Un soldat posté dans cette pièce n'hésitera pas à vous tirer dessus, dans le doute...

- Rapidement, tournez à D, et tirez sur le soldat avant qu'il ne se retourne et vous tue.
- Attention ! Ne tournez pas à droite et ne traversez pas la réserve jusqu'aux étagères avec des bocaux. Une Scully «aliénisée» vous y attend...
- Tournez à D et A, pour retourner dans les vestiaires. N'ayez crainte, Mulder est parti.

Vestiaires

- Regardez l'homme qui baigne dans une énorme tache d'huile. C'est l'homme en noir que vous avez vu chez Raugh. Comme lui, il est maintenant libéré...
- Faites D, 2A, vers le hall.

Hall

Ici, il est possible d'aller faire un tour dans la réserve (regardez sur le plan), où Scully vous parlera du comportement étrange de Mulder. Attention aux gardes qui traînent dans le coin. Vous vous retrouvez à nouveau face aux fenêtres de la salle de contrôle centrale.

- En sortant des vestiaires, tournez à D.
- Faites 4A à travers le hall.

Ici encore, il est possible d'aller tout droit, mais il faut faire une main gauche, et donc suivre le mur de gauche, pour faire le tour de la salle de contrôle, pour arriver à la chambre d'isolement.



ATTENTION !
En prenant ce chemin, vous devrez passer devant le laboratoire d'examens (la salle avec des tables métalliques). Si vous rentrez dans cette pièce et que vous prenez la canne électrique, vous provoquerez l'apparition malencontreuse de Cook.

Comme on le sentait venir, Cook vous a plus ou moins roulé, et maintenant, il vous menace avec son arme ! Tout ça pour de l'argent... Enfin. Vous pouvez toujours le shooter avant qu'il ne vous tire dessus, mais malheureusement, ce n'est pas la solution. Cook doit intervenir plus tard dans la scène d'action finale, et ce n'est pas encore le moment. Il va falloir être créatif.

- Lorsque Cook arrive devant vous, déplacez le curseur sur la canne électrique.
- Cliquez lorsque le curseur s'anime.
- Willmore s'empare alors de la canne et électrocute Cook, le rendant par là-même inconscient.

Salle de la chambre d'isolement

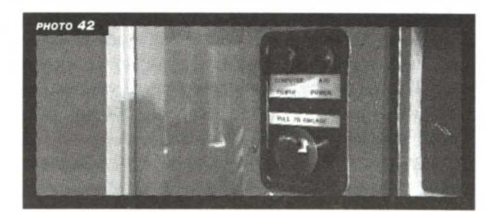
Une petite salle, tout en verre, est au milieu de cette grande pièce. Cela semble l'endroit idéal pour capturer un hôte infecté par un alien, comme l'agent Mulder.

- Faites 4 A le long du côté gauche de la chambre d'isolement.
- Et encore A, à travers la porte ouverte.

Salle de contrôle de la chambre d'isolement

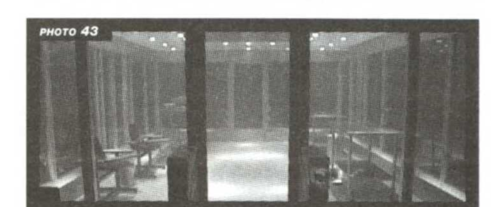
Vous retrouvez l'agent Scully. Ecoutez attentivement son plan. Elle veut enfermer Mulder dans la chambre d'isolation jusqu'à ce qu'elle trouve comment le traiter. Elle vous indique une pièce voisine, où une porte blindée protège la chambre de stockage. Cette porte a un panneau d'ouverture avec deux clés, ne fonctionnant que s'il y a deux personnes qui tournent les deux clés en même temps. Un garde possédant la deuxième clé que l'alien-Mulder cherche se trouve justement dans cette pièce. Malheureusement, la porte d'accès à cette pièce est verrouillée. Le plan est donc en deux parties : mettre en route l'installation de la chambre d'isolement pour Mulder, et ensuite, déverrouiller la porte d'accès à la pièce de la porte blindée. Allons-y !

- Après que Scully vous a exposé son plan, regardez le panneau de contrôle sur votre gauche. Vous voyez un gros plan du panneau de contrôle de la chambre d'isolement.
- Tirez le bouton vert, sur la gauche, pour mettre en route la chambre (**voir photo 42**).
- Tournez à G, puis A pour sortir de la salle de contrôle.


PHOTO 42

Salle de la chambre d'isolement

- Faites G, A vers la porte de la chambre la plus proche.
- Appuyez sur le bouton rouge (à droite de la porte), pour ouvrir la porte (**voir photo 43**).
- Faites D, A, G, 2A, G, A, G pour arriver à la seconde porte de la chambre d'isolement.
- Appuyez sur le bouton rouge, encore. Il faut que les deux portes soient ouvertes.
- Tournez 2D, et 7A à travers le hall principal.
- Faites D, A, pour entrer dans la salle de contrôle central (avec tous les moniteurs clignotants).


PHOTO 43

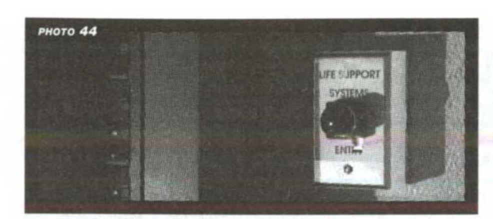
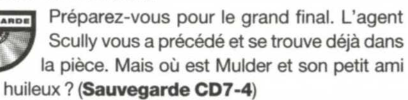


PHOTO 44

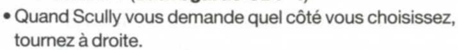
Salle de contrôle centrale

- Après être entré dans la salle, faites A, G, pour voir le bouton de contrôle de la porte blindée (marqué «life support systems : entry») (**voir photo 44**).
- Poussez le bouton. Ceci ouvre la porte de la salle comportant le panneau de contrôle à deux clés, permettant d'ouvrir la porte blindée. Ouf ! Maintenant, il faut retourner jusqu'à la pièce de la chambre d'isolement.
- Depuis le bouton que vous venez de presser, faites G, 2A, vers le hall.
- Dans le hall, faites L et 9A pour passer devant la chambre d'isolement.
- Faites G, pour vous retrouver face à la porte, maintenant ouverte.
- Faites A pour rentrer dans la pièce.

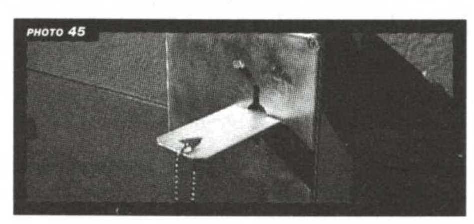
Chambre de stockage : portes blindées



Préparez-vous pour le grand final. L'agent Scully vous a précédé et se trouve déjà dans la pièce. Mais où est Mulder et son petit ami huileux ? (**Sauvegarde CD7-4**)



- Quand Scully vous demande quel côté vous choisissez, tournez à droite.
- Dégainez.
- Faites 2A, et tirez sur le garde (à droite) et pas sur Mulder (à gauche) !
- Rapidement, prenez la clé du garde qui se trouve sur le panneau mural (**voir photo 45**).
- Rapidement, faites G, et 4A, vers la chambre d'isolement.


PHOTO 45

Salle de la chambre d'isolement

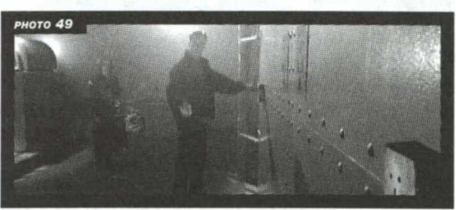
Maintenant, l'alien est vraiment fâché et il en a après vous. Dépêchez-vous donc !

- Faites 2A, au travers de la chambre d'isolement.
- Tournez 2D, pour faire face à la porte.
- Appuyez sur le bouton rouge, pour fermer la porte de la chambre.

Scully, se trouvant de l'autre côté, ferme à son tour la porte, prenant ainsi au piège Mulder et son visiteur inattendu (**voir photo 46**). Mais l'alien quitte Mulder, s'échappe de la chambre, et va rejoindre un nouvel hôte : l'agent Cook ! (**voir photo 47**).Ce dernier, investi par la même occasion d'une certaine force, vous emmène jusqu'au panneau de contrôle de la porte blindée. Scully s'est glissée discrètement derrière Cook, mais elle n'est pas armée. Il lui faudrait un certain objet dont vous êtes actuellement en possession...


PHOTO 47


PHOTO 48


PHOTO 49

- Rapidement, cliquez sur le stylet dans l'inventaire.
- Rapidement, cliquez le stylet sur Scully pour lui lancer (**voir photo 49**).

Scully l'utilise alors immédiatement et enfonce la lame à la base de la nuque de Cook ! (**voir photo 48**)
Voilà, tout est rentré dans l'ordre. Votre mission est bel et bien terminée. Il ne vous reste plus qu'à regarder la scène de fin, avec tout de même un petit pincement au cœur !

SEPTIEME JOUR : 8 AVRIL 1996

Le directeur Shanks et l'agent Scully congratulent l'agent Willmore pour son travail exemplaire. Le tout, avec mention spéciale du directeur adjoint Skinner, retourné à Washington D.C. Et il y a mieux : Shanks précise que le détective Mary Astadourian a des papiers à apporter à l'appartement de Willmore....
Inutile de préciser que si vous avez été du genre «prétentieux abruti» durant le jeu, vous n'aurez plus aucune nouvelle de Mary. Comme dans la vraie vie !
Tandis que l'agent Willmore rentre paisiblement chez lui, le mystérieux Mr X, lui rend une visite inattendue. Willmore présume qu'il est venu rechercher son stylet.
En fait X, suggère à l'agent Willmore de le conserver, car il se pourrait que, je cite : «Vous en ayez encore besoin», «bientôt»...

FRANÇOIS


PHOTO 46

CHINE

INTRIGUE DANS LA CITÉ IMPÉRIALE





Chine vous permet de vivre une aventure au cœur de la Cité interdite, résidence des empereurs depuis 1406. Direction Pékin, en 1775, sous le règne de l'empereur Qianlong. Vous devez enquêter sur un meurtre (comme dans Égypte ou Versailles). Le chef des eunuques, serviteur de l'empereur, a été lâchement assassiné et vous avez vingt-quatre heures pour retrouver le coupable.





ÉDITEUR	Cryo/RMN/Canal + Multimédia
CONFIG.	Pentium 133, 16 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Septembre 98



Dans un premier temps, vous devez trouver le dossier dans lequel le jeu est installé sur votre disque dur, couramment désigné par la lettre C. Par défaut, il devrait se trouver dans «C:\Program Files\Chine». Ouvrez le répertoire «Chine», il contient un dossier «DATA» qu'il faut ouvrir également car il contient un dossier «SAVED» où s'enregistrent vos sauvegardes en cours de jeu. C'est dans ce dossier que vous devrez copier les sauvegardes fournies sur le CD-Rom de PC Soluces.
Sur le CD-Rom (en partant du principe que votre lecteur de CD porte la lettre D), vous trouverez dans «D:\Astuces\Chine\Sauvegardes» quatre fichiers correspondant à divers moments du jeu précisés dans la soluce. Ce sont ces fichiers que vous devez copier dans le répertoire «SAVED» indiqué plus haut.

CONSEILS GÉNÉRAUX

- Restez zen, Chine ne se déroule pas à un rythme trépidant et fait surtout appel à votre sens de l'observation. Une grande partie des indices que vous obtiendrez sont d'ordre visuel et évoquent des personnages ou des objets présents dans les lieux que vous parcourez.
- Les zones interactives symbolisées par une étoile vous invitent à accomplir une action. Ces zones sont parfois très précises, n'hésitez pas à cliquer à répétition en bougeant la souris pour être sûr que ça marche.
- La soluce vous donne un parcours optimal, que vous n'êtes pas obligé de respecter à la lettre. Pour vous repérer, chaque chapitre porte le nom du lieu où vous devez vous rendre.
- Le plan du jeu vous épargne des déplacements fastidieux ; n'hésitez pas à le consulter. Nous l'avons reproduit pour que d'un coup d'œil, vous puissiez retrouver rapidement l'endroit que vous cherchez.



Parlez à l'un des gardes, il vous indiquera où se trouve le bureau du défunt Wang. Discutez avec son remplaçant et avec Chou. Avant de partir, ouvrez le coffre placé devant Chou et récupérez-en le contenu : un burin, un marteau et un tournevis. Vous allez être reçu en audience par la mère de l'empereur. Le problème, c'est qu'il vous faut un laissez-passer pour accéder aux jardins impériaux. Passez le prendre au bureau des Placets Intérieurs. Celui-ci se trouve dans le coin inférieur gauche de la cour de la Pureté Céleste, juste à l'est de votre point de départ.

BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

Parlez au mandarin portant tunique noire et toque rouge. Il vous donne un nouveau mandat qui s'ajoute automatiquement à votre inventaire. Vous pouvez maintenant vous rendre aux jardins. Pour cela, vous devez traverser la cour de la Porte Céleste d'ouest en est, gagner la longue allée qui la borde et remonter jusqu'au nord. Arrivé là, parlez au serviteur qui garde l'accès aux jardins et remettez-lui votre nouveau mandat. Vous devez «cliquer» le document sur lui pour le lui soumettre et c'est ainsi que vous procéderez avec tous les objets ou indices que vous souhaitez essayer sur quelqu'un ou quelque chose.

LES JARDINS IMPÉRIAUX

Franchissez la porte et avancez. Parlez à l'impératrice douairière. Elle vous remet une sorte de testament que Wang lui avait confié. Parlez-lui jusqu'à ce qu'elle ne dise plus rien et sortez des jardins. Consultez le document et vous verrez qu'une clé y est jointe.

Retournez voir le nouveau chef des eunuques en cliquant sur la salle de la Nourriture de l'Esprit. Franchissez la porte aux deux gardes car le déplacement ne vous mène pas directement dans la cour en question et entrez dans le bureau.

BUREAU DU CHEF WANG

Parlez à tout le monde et soumettez le testament au nouveau chef des eunuques. Il vous dit que la statue du bodhisattva se trouve probablement chez Wang. Mais où habitait Wang ? Il y a bien une fiche technique qui l'évoque mais elle situe les habitats des eunuques «le long des bâtiments ou bien contre les murs d'enceinte.»
Ne cherchez pas, c'est une fausse piste : montrez la clé au chef eunuque. Il vous dit qu'elle ressemble à une clé de tiroir et pour cause — elle ouvre le troisième tiroir du coffre qui se trouve juste à côté, là où vous avez trouvé le marteau, le tournevis et le burin. Vous découvrez la statue du bodhisattva.
Montrez vos indices au chef Ma. Il reconnaît le précepteur royal. Si vous n'y avez jamais été, l'Étude Supérieure des Princes Impériaux se trouve dans la cour de la Pureté Céleste, au coin sud-est des bâtiments. Ce n'est pas loin du bureau des Placets Intérieurs.

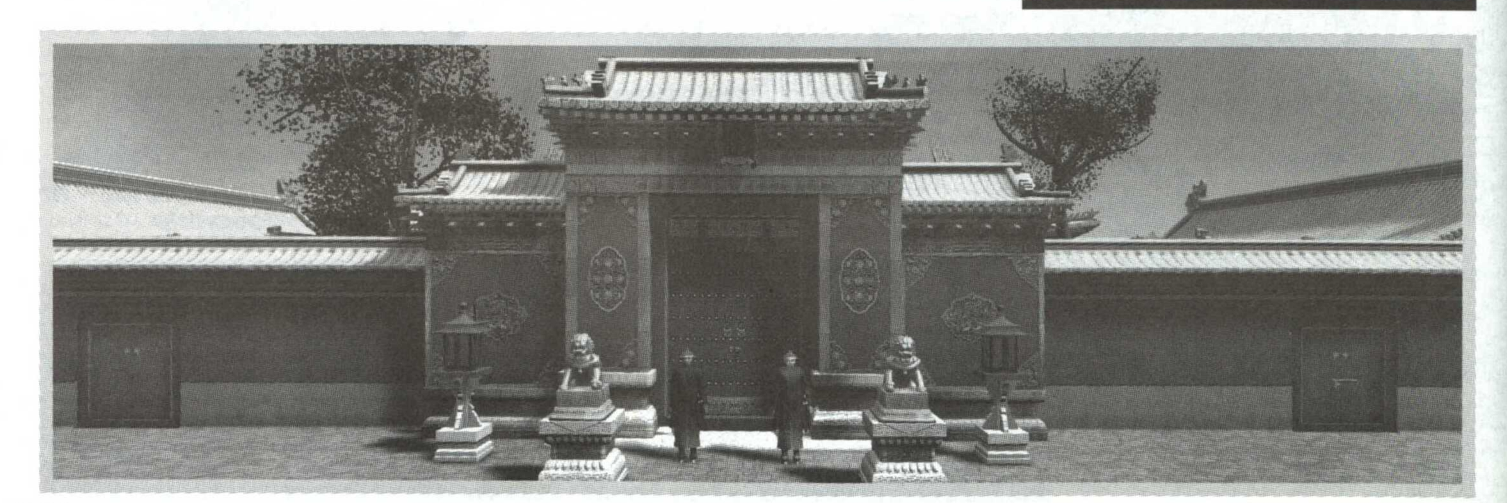
ÉTUDE SUPÉRIEURE DES PRINCES IMPÉRIAUX

Entrez et montrez vos indices au mandarin vêtu de gris. C'est bien lui qui figure sur le portrait et le jeu de go provient du palais de la Nourriture de l'Esprit. Le jeu en question, qui ressemble à un gros échiquier, se trouve de l'autre

LA STATUE DU BODHISATTVA

Si vous cliquez sur la statue, elle apparaît en plein écran. Sur le socle, il y a treize pierres rouges et bleues en alternance. Les quatrième, cinquième, sixième, septième et huitième en partant de la gauche sont des boutons. «Les cinq de devant, rouge après bleu vous donneront la réponse», vous en souvenez-vous ? Cliquez sur la cinquième pierre (bleue), la septième (bleue), la huitième (rouge), la sixième (rouge) et enfin la quatrième (rouge). Il existe d'autres combinaisons possibles... Le socle s'ouvre et vous y trouvez deux documents. L'un en chinois et l'autre, euh... en chinois également. On est bien avancés. On a un texte et un dessin avec un personnage, un idéogramme et un jeu de go...





PLAN DE LA CITÉ IMPÉRIALE

Voici le plan complet de la Cité impériale. Les lieux indiqués sont ceux que vous devrez obligatoirement traverser pendant le jeu, les autres demeurant inaccessibles.

1. Bureau des placets intérieurs
2. Salle de la nourriture de l'esprit
3. Étude supérieure des princes impériaux
4. Maison impériale
5. Palais des concubines
6. Entrée des jardins impériaux
7. Bureau du chef Wang
8. Cour de la pureté céleste
9. Porte de la pureté céleste
10. Salle de la puissante fertilité
11. Salle de l'harmonie suprême

CITÉ IMPÉRIALE

côté de la pièce, entre les coussins bleus. Examinez-le et retournez parler au précepteur : il vous indique que vous devez reproduire l'idéogramme figurant sur l'indice. Reportez-vous à la **photo N°1** pour le reproduire avec précision. Il suffit de cliquer sur les points dorés, deux petites trappes s'ouvrent alors, révélant deux nouveaux documents. Allez montrer ces derniers au chef eunuque.

BUREAU DU CHEF WANG

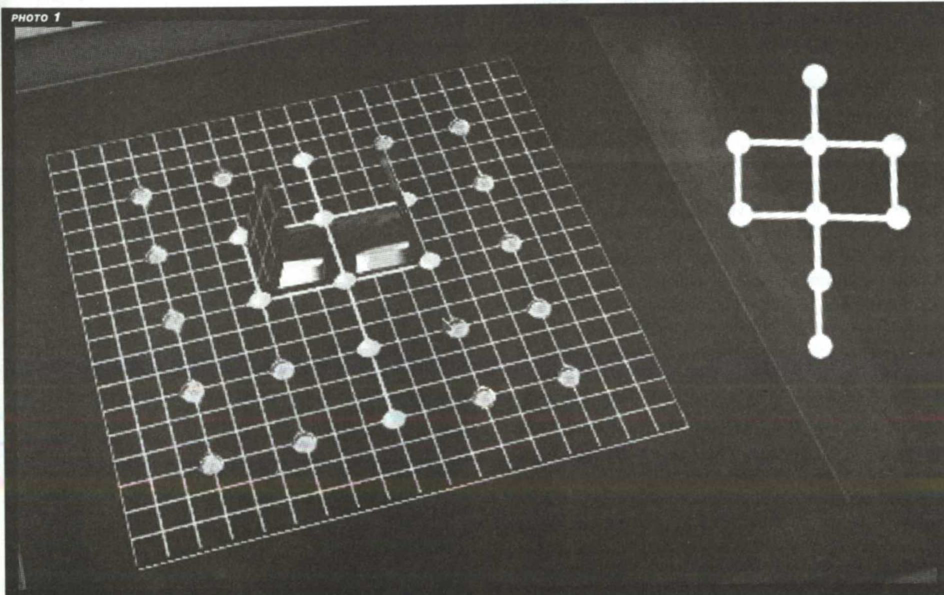
Ma n'a pas l'air de vouloir croire à cette histoire. Quoi qu'il en soit, il vous informe que tous les registres sont dans la Maison Impériale. Cette salle n'est pas loin, juste au sud du bureau de Ma, dans le coin supérieur gauche de la cour qui se trouve entre la salle de l'Harmonie Préservée et la porte de la Pureté Céleste.

LA MAISON IMPÉRIALE

Entrez, allez à droite et montrez tous vos indices au surintendant de la Maison Impériale. Les registres sont dans votre bureau et j'imagine que votre bureau est celui qui se trouve dans la pièce située en face, puisque vous êtes, vous aussi, un surintendant de l'empereur. Allez-y. Sur une console, à droite, il y a une sorte de bas-relief (ou de miroir, on ne voit pas bien) encadré par des potiches. À côté de la potiche se trouve un objet. Prenez-le : il s'agit d'un «ruyi», une sorte de sceptre que l'on offrait à l'empereur. En revanche, il n'y a pas le moindre registre. Allez montrer vos indices au bureau des Placets Intérieurs.

En sortant du bureau, vous êtes interpellé par un conseiller de l'empereur. Refaites un saut à l'Étude Supérieure des Princes Impériaux. Montrez tous vos indices au vieux maître. Il vous confirme que les registres sont conservés dans la Maison Impériale. Retournez dans le bureau où vous avez ramassé le ruyi. Incrustées dans le mur, il y a des étagères d'archives que vous pouvez enfin examiner. Si le curseur en forme d'œil n'apparaît pas, c'est qu'il vous manque une action... Montrez l'intégralité de vos documents à tout le monde : bureau des Placets, bureau de Wang, Étude des Princes, Maison Impériale, et revenez voir dans cette dernière si vous pouvez consulter les archives. Il suffit qu'il vous manque une réplique pour que vous restiez coincé.

Examinez les archives. Quelle que soit l'étagère sur laquelle vous cliquez, vous trouverez la liste des cadeaux impériaux. Allez au bureau des Placets Intérieurs.



LE JEU DE GO VOUS FOURNIT DEUX NOUVEAUX INDICES.





BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS 1ère SAUVEGARDE



Montrez la liste des cadeaux au mandarin Li et il vous donnera l'autorisation de vous rendre au palais des Concubines.

PALAIS DES CONCUBINES

Vous accédez à ce palais en empruntant la porte située à droite de celle qui mène aux jardins impériaux. Montrez votre troisième mandat au garde qui se tient devant la porte et il vous laissera entrer après une longue discussion avec les occupantes du palais.

Entrez et parlez au chef eunuque qui se trouve dans la cour (pas celui de droite, celui du milieu) et donnez-lui la liste des cadeaux impériaux. Il s'agit de trois boîtes. Ouvrez-les. Elles sont vides, mais la boîte de gauche, ornée de bas-reliefs animaliers, est bizarre. Utilisez le tournevis dessus et vous récupérez trois documents cachés dans un double fond. Allez au bureau des Placets Intérieurs.

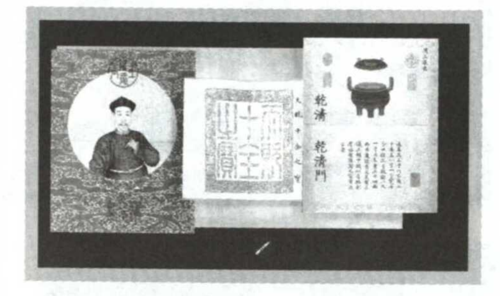


BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

Montrez vos œuvres au mandarin. Il vous dit d'aller les remettre au précepteur Wei. Exécutez-vous car Wei est le maître de l'Étude Supérieure des Princes.

ÉTUDE SUPÉRIEURE DES PRINCES

Donnez les œuvres à Wei et vous pourrez examiner le bureau de près. Prenez l'un des pinceaux qui se trouvent dans le pot et trempez-le dans la petite cuvette bleue qui contient de l'eau. Cliquez le pinceau sur les œuvres et enfin cliquez-le sur le côté gauche du dessin de droite. Des idéogrammes apparaissent, qui signifient «Porte de la Pureté Céleste», ce qui veut dire que c'est là que se trouve la prochaine cachette. Rendez-vous à la porte de la Pureté Céleste (au centre du plan, légèrement au nord).



PORTE DE LA PURETÉ CÉLESTE 2ème SAUVEGARDE

Elle est facilement repérable car gardée par de grands lions de bronze doré. Examinez-la (vous avez une vue rapprochée des deux battants de la porte). Inspectez la partie située sous la poignée de gauche. Cliquez sur le troisième rivet (en partant de la gauche) de la rangée du bas. Utilisez le burin dessus. Celui-ci se coince, utilisez le marteau sur le bout du manche du burin — et le rivet cède. Trois cylindres dans un ovale doivent pivoter pour faire apparaître des idéogrammes. En passant le curseur sur les cylindres, vous obtenez le nom de chaque idéogramme. Vous devez faire tourner les trois cylindres afin qu'ils affichent tous les trois l'idéogramme «apposer son sceau», comme sur la **photo N°2**. Une trappe s'ouvre, révélant deux petits papiers : la troisième partie de la confession et un nouvel indice. Le conseiller Yu vient vous trouver tout de suite après pour un debriefing. Jetez un coup d'œil à ces nouvelles pièces à conviction, dans votre inventaire. La nouvelle énigme n'est pas piquée des hannetons, comme on dit...

BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

Allez au bureau des Placets Intérieurs et montrez vos trouvailles au mandarin. Il est observateur, le mandarin, on ne se serait jamais douté que le dessin pouvait représenter une partie du jardin impérial... À présent, il vous ordonne d'aller arrêter Ma, le chef des eunuques. Allez à l'Étude des Princes Impériaux et montrez vos indices au maître. Foncez voir Ma au bureau de Wang.

BUREAU DU CHEF WANG

Ma est sorti, discutez avec l'eunuque, près de la porte, et dialoguez avec les gardes qui se trouvent juste à côté. Pour savoir où se planque Ma, parlez à tous les gardes que vous rencontrerez à côté du bureau, devant la porte qui mène à la salle de la Nourriture de l'Esprit (la cour qui mène au bureau). Ma est dans la cour de la Pureté Céleste.

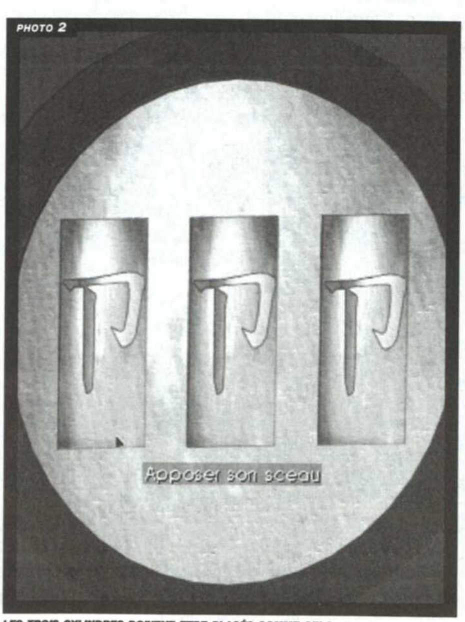
COUR DE LA PURETÉ CÉLESTE

Interrogez les gardes qui sont du côté ouest, à l'intérieur de la cour. Ils vous informeront du fait que Ma s'est engagé dans la grotte du Tigre, un passage qui permet d'aller d'un côté à l'autre de la cour. Si les gardes ne vous disent pas cette phrase, vous ne progresserez pas. On va se repérer, tout d'abord... La cour est fermée au nord par le palais de la Pureté Céleste. En arrivant par la porte ouest, qui mène à cette cour, vous vous retrouvez sur un passage surélevé qui fait le tour de la cour. Tournez le dos aux gardes, descendez les marches et regardez en direction du palais de la Pureté Céleste, comme sur la **photo N°3**. Il y a deux pots de bronze doré. C'est vers celui de droite que vous devez cliquer pour déclencher une séquence cinématique dans laquelle vous verrez le corps de Ma. Cette manœuvre n'est pas évidente, nous avons recommencé à deux reprises cette partie du jeu et même en étant bien placé dans la cour, nous n'avons pas provoqué le déclenchement de la scène cinématique. Insistez bien, pour voir si vous avez parlé à tous les gardes des environs, baladez-vous dans la cour et replacez-vous en bas des marches pour recommencer. Après avoir vu le cadavre de Ma, vous serez en possession d'un nouvel indice, les cachets des Sceaux Impériaux. Allez les montrer au bureau des Placets Intérieurs, situé juste à côté.

BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

Le mandarin vous délivre un nouveau mandat pour que vous puissiez enquêter dans la salle de la Puissante Fertilité (celle-ci se trouve juste au nord du palais de la Pureté

PHOTO 2

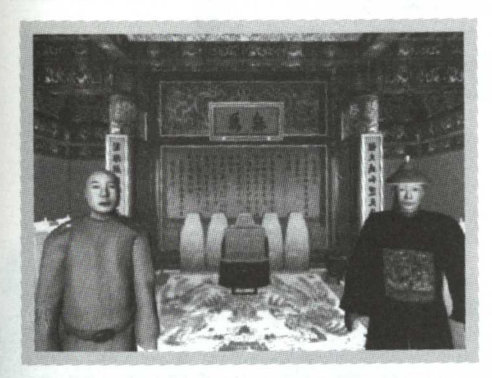


LES TROIS CYLINDRES DOIVENT ETRE PLACÉS COMME CELA.



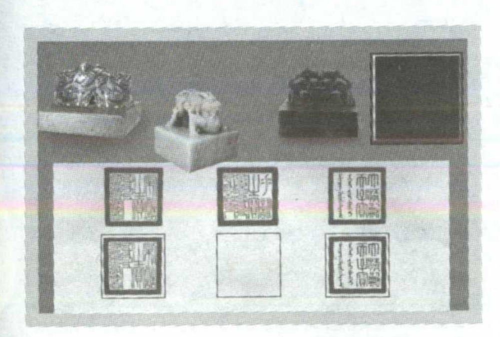
LA GROTTE DU TIGRE EST DANS CETTE DIRECTION.

Céleste). Suivez son conseil et allez-y. Vous ne pouvez pas vous y rendre directement de la cour où vous êtes. Allez rejoindre, vers l'est, la galerie qui mène aux jardins impériaux. Remontez-la un peu en direction du nord, à hauteur de la première porte surveillée par des gardes que vous verrez sur votre gauche. Parlez-leur et montrez-leur votre laissez-passer.



SALLE DE LA PUISSANTE FERTILITÉ

Passez les portes et allez vers le petit bâtiment qui se trouve derrière. L'entrée est situé au sud, sur la gauche. À l'intérieur, discutez avec le chef eunuque. Montrez votre indice à l'eunuque de gauche et vous vous retrouverez devant un écran où vous devrez faire correspondre les sceaux avec ceux qui figurent sur votre indice. En haut, vous avez trois sceaux et un encrier, en dessous, vous avez les trois empreintes et trois cases vides. Cliquez sur un sceau pour en voir le dessous et récupérez de la cire afin de la placer dans votre inventaire. Cliquez sur le sceau doré pour en voir le dessous, appliquez-le sur l'encrier rouge, puis sur la case droite du papier. Faites de même avec le sceau de marbre clair, que vous apposez sur la case de gauche. Enfin, procédez de la même façon avec le sceau noir, que vous appliquez bien entendu sur la case du milieu. Votre indice papier est recouvert de trois nouvelles marques et de trois nouvelles cases vides : allez le montrer au mandarin du bureau des Placets Intérieurs.



BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

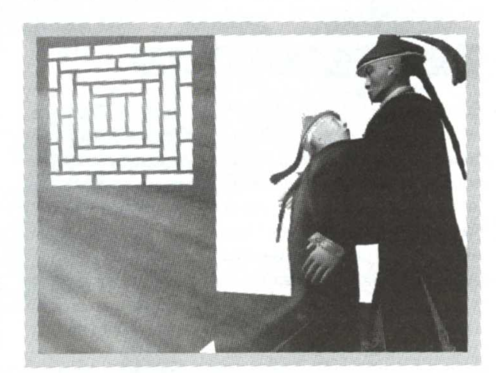
Le mandarin n'est plus le même, mais vous pouvez toutefois lui montrer l'indice. Foncez à la salle de la Puissante Fertilité.

SALLE DE LA PUISSANTE FERTILITÉ

Wen s'est enfui : parlez avec l'eunuque de service. Les logements qu'il vous indique se trouvent en bas des escaliers, à gauche en sortant.

LOGEMENT DES EUNUQUES

En entrant, vous remarquerez un coffre posé à même le sol, sur la gauche. Examinez-le et déplacez-le. Il révèle une dalle secrète. Utilisez le ruyi ou le burin pour la soulever et vous découvrirez des pièces de monnaie. Essayez de sortir et vous verrez Wen mourir dans vos bras. C'est une véritable épidémie, tout le monde meurt dans ce jeu — déjà que les personnages ne sont pas nombreux...



BUREAU DES PLACETS INTÉRIEURS

Allez parler à Yang au bureau des Placets Intérieurs. C'est reparti, vous devez retrouver le directeur Li, le mandarin à qui vous aviez affaire dans cette salle auparavant. Je parie qu'on va le retrouver mort ! Allez à la porte ouest de la cour de la Pureté Céleste afin de vous entretenir avec les gardes. Ils vous disent qu'ils l'ont vu de l'autre côté de la cour. Allez à la porte est, située en face. Franchissez-la et dialoguez avec les gardes. Remontez l'allée en direction du nord et entrez dans les jardins impériaux.

JARDINS IMPÉRIAUX

3ème SAUVEGARDE

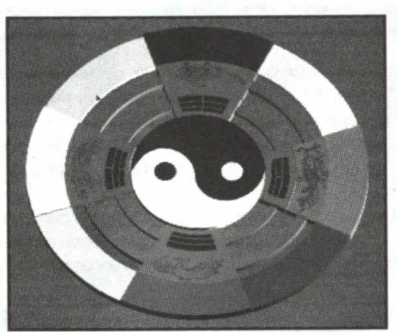
SAUVEGARDE

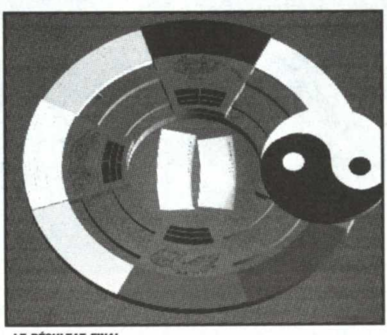
Allez au fond des jardins, tout droit vers le gros rocher. Qu'est-ce que je disais, j'étais sûr que vous alliez le découvrir mort ! Vous récupérez une liste de noms. Restez où vous êtes. Examinez le soupirail de près. En passant le curseur tout autour de la grille, vous repérez les zones interactives figurées par une étoile. Utilisez le tournevis sur ces zones, en insistant à plusieurs reprises s'il le faut. La grille se démonte alors, et vous pouvez prendre le coffret qui était caché derrière. Aïe !, une énigme...

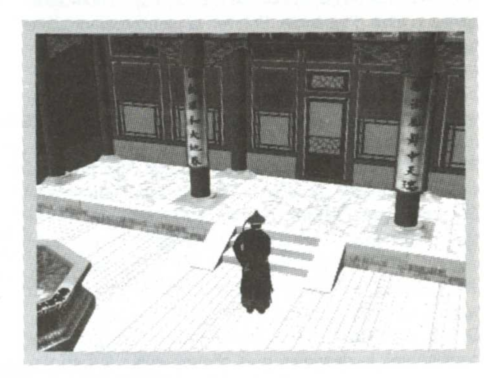
Sortez de la grotte. Vous êtes interpellé par un eunuque et une concubine veut vous parler. Donnez-lui satisfaction, puis discutez de nouveau avec l'eunuque. Rendez-vous ensuite au palais des Concubines.

L'ÉNIGME DU COFFRET DE LA GROTTE

Vous avez trois cercles concentriques divisés en huit segments. Vous pouvez faire tourner les pièces en cliquant dessus. Repérez bien l'idéogramme composé de trois bandes noires identiques, l'oiseau et la couleur rouge. En cliquant dessus, vous devrez les faire descendre tous les trois, un par un, vers le bas. Cliquez ensuite sur les couleurs dans l'ordre suivant : jaune, gris (le plus foncé), bleu foncé et bleu ciel. Le symbole yin et yang pivote et révèle un nouvel indice et une nouvelle confession.


TOUT D'ABORD, PLACEZ LES TROIS PORTIONS DE CERCLE SITUÉES AU NORD, COMME CECI.


LE RÉSULTAT FINAL.



PALAIS DES CONCUBINES

Parlez avec le garde eunuque. Entrez, allez à droite et entretenez-vous avec l'eunuque. À présent, allez à votre bureau, là où vous avez trouvé le ruyi et consulté les archives. Autrement dit, la Maison Impériale qui se trouve à l'extrême nord-ouest de la cour située entre la porte de la Pureté Céleste et la salle de l'Harmonie Préservée.





MAISON IMPÉRIALE

Pas le temps de respirer, Jin vient mourir dans vos bras et tout ce qu'il a pu vous dire, c'est «Hua Bao» et «flamme». Hua Bao est la dame d'honneur de l'une des concubines, c'est elle que vous devez maintenant retrouver pour l'interroger. J'en frémis d'avance... Retournez au palais des Concubines.

PALAIS DES CONCUBINES

Parlez avec le garde eunuque. Entrez, dirigez-vous vers la droite (non, je n'ai pas du tout l'impression de me répéter par rapport au paragraphe précédent...) et discutez avec l'eunuque. Entrez par la porte située derrière lui. Hua Bao est là, bien vivante. Parlez-lui pendant qu'il en est encore temps. Elle vous remet un papier probablement écrit avec de l'encre sympathique. Cliquez le papier sur la bougie située à droite dans la pièce et un dessin apparaîtra. Sortez pour revenir dans la cour. N'avancez pas !



Tournez-vous vers la droite et examinez la céramique du socle de l'arbre. Cliquez sur le motif en forme de soleil. Une plaque de métal comportant une serrure apparaît alors. Allez tout droit de l'autre côté de la cour, tout au bout. Examinez la jarre d'incendie. Enlevez la pierre rectangulaire qu'on distingue sur le socle. Utilisez le burin, puis le marteau, à cet emplacement. C'est un peu comme pour le soupirail, il faut insister avec les deux objets sur la zone interactive. Une deuxième pierre se détache et derrière, vous trouvez une clé.
Repartez à l'autre bout de la cour, ôtez la céramique du socle de l'arbre comme vous l'avez fait précédemment. Ouvrez la plaque à l'aide de la clé et vous découvrez trois sceaux identiques à ceux que vous aviez utilisés auparavant dans le jeu. Cliquez sur l'un d'entre eux, l'écran affiche alors les trois, au-dessus de la feuille où vous avez déjà apposé des empreintes.
On recommence donc la manœuvre : cliquez sur un sceau pour en voir le dessous, puis cliquez-le sur le tampon encreur et enfin sur la feuille. Le doré sert à marquer l'emplacement de droite, celui de marbre clair l'emplacement de gauche et bien entendu, le dernier, en marbre noir, marque l'emplacement du centre : si quelqu'un pouvait m'en expliquer l'utilité, je dormirais plus tranquille ce soir. En attendant, allez montrer les sceaux à l'intendant Yang, au bureau des Placets Intérieurs et revenez au palais des Concubines.



ADIEU MA CONCUBINE

4ème SAUVEGARDE

SAUVEGARDE

Oaouh ! Carte blanche, vous pouvez aller où bon vous semble et mener l'enquête à votre gré, tout un programme... Comme d'habitude, entrez par la droite dans la cour et parlez avec l'eunuque. Vous pouvez entrer. Discutez avec Hua Bao, la dame d'honneur, et allez dans la pièce voisine, qui se trouve à gauche. Les animaux bougent et vous constatez la présence des douze signes du zodiaque — mystérieux, tout ça. Laissez-vous sermonner par la concubine et tournez-vous vers les fenêtres. Examinez la plante qui se trouve entre celles-ci, pour voir l'énigme en gros plan. Quatre tiges de bambou ornées de douze animaux gravés... C'est le zodiaque chinois ! En cliquant sur chacun des animaux, vous les alternez et devez les mettre dans l'ordre indiqué par le zodiaque. Une fiche de la base documentaire peut vous aider, toutefois le bon ordre (de haut en bas et de gauche à droite) est le suivant : serpent, coq, tigre, chien, cheval, sanglier, lièvre, bœuf, singe, rat, dragon et chèvre. Le pot s'ouvre et vous pouvez y récupérer le dernier indice... Coup de théâtre, le complot visait à mettre le fils de la concubine sur le trône, et c'est Daming qui en est l'instigateur. Vous en souvenez-vous ? Da, c'est le type qui vous disait sans cesse de ne pas prêter attention aux paroles d'un eunuque. En attendant, si vous avez opté pour «sauvegarde manuelle» dans les options de jeu, je vous conseille de vous rendre à la Maison Impériale et de sauvegarder avant d'y entrer.

LA MAISON IMPÉRIALE

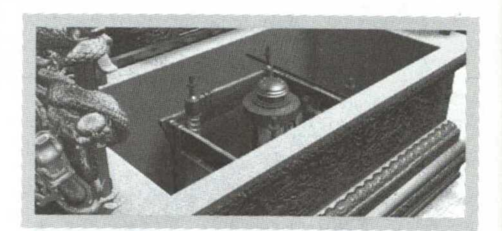
Entrez dans le bureau de droite. Vous surprenez Da qui se retourne, prêt à vous attaquer. Lorsqu'il s'immobilise quelques instants, utilisez le marteau ou le ruyi sur sa tête pour le neutraliser. Regardez le bureau et examinez le repose-pinceau bleu. Il y est écrit «58e année de l'ère Kang Xi, 9e mois, 7e jour». Regardez l'horloge de près : elle est sur la gauche, posée sur une console. Mettez la petite aiguille des heures (cadran du haut) sur le 5, la grande aiguille sur le 8. Placez l'aiguille du cadran en bas à gauche sur le 7 et enfin celle des mois (cadran en bas à droite) sur le 9. Une porte s'ouvre sur le côté. Prenez les papiers qui se trouvent à l'intérieur. Encore un dessin qui représente une machine infernale, plus communément appelée «bombe» de nos jours. L'autre papier contient les revendications des terroristes. Rendez-vous à la salle de l'Harmonie Suprême.

SALLE DE L'HARMONIE SUPRÊME

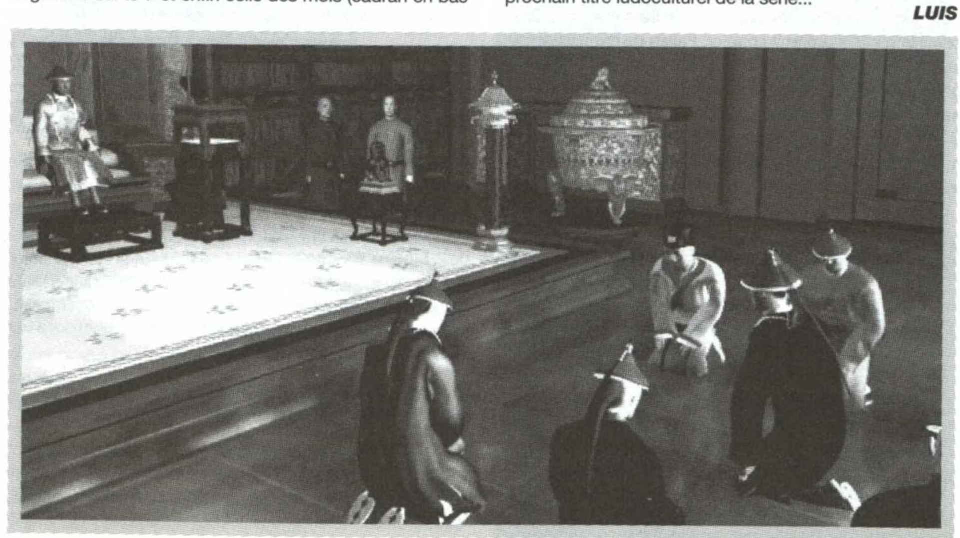
La salle de l'Harmonie Suprême est le cœur et l'âme de la Cité interdite. Elle se trouve au sud du centre de la carte, c'est le grand pavillon qui se dresse au centre du plus grand rectangle figurant sur le plan.

ALERTE À LA BOMBE

Avancez vers le trône. Examinez-le de près. Enlevez le coussin en cliquant dessus, puis le plateau percé au centre. Ôtez ensuite les quatre tiges métalliques (en commençant par la tige longue la plus proche de vous) dans le sens des aiguilles d'une montre : longue, courte, longue, courte. Tout ça sans jamais toucher la grosse aiguille qui pointe vers le haut. Cliquez sur la partie en cuivre où est plantée l'aiguille, vous bénéficierez d'une vue encore plus rapprochée. Cliquez sur la vis où viennent se rejoindre les trois tuyaux rouges. Vous entendez deux sons métalliques. Cliquez sur sa voisine, au-dessus, qui coupe l'arrivée du tuyau rouge le plus long. Vous devez entendre deux autres sons. Utilisez le tournevis pour démonter les deux embouts du tuyau à l'endroit où ils rejoignent les deux éprouvettes remplies d'un liquide vert. Cliquez comme un fou dans la zone de la première vis pour enlever le tuyau dans son ensemble. Faites de même le long de la tige de cuivre visible qui gaine l'éprouvette de droite et cliquez sur l'éprouvette pour la faire disparaître. Idem pour l'éprouvette de gauche : cliquez comme un barjot sur la tige de cuivre de l'éprouvette de gauche et cliquez encore sur cette dernière pour la faire disparaître. Rangez votre tournevis et cliquez n'importe où sur l'écran pour déclencher la séquence finale. Bravo, vous avez gagné le droit de vous prosterner devant l'empereur qui, à mon avis, ne doit pas être très content que vous n'ayez pas enlevé la grosse aiguille censée traverser son coussin lors de votre opération de désamorçage... Allez, on se retrouve pour «Aztèques : Embrouille dans le Temple Solaire», le prochain titre ludoculturel de la série...



LUIS



ÉDITEUR	Westwood/Virgin
CONFIG.	Pentium 133, 16 Mo
TEXTE	Français
VOIX	Françaises
SORTIE	Octobre 98

DUNE 2000

Alliances, plans dans les plans, trahisons : l'Empire est de nouveau en guerre car il est gagné par la fièvre de l'épice. Dune est la seule planète où l'on trouve l'épice et celui qui contrôle l'épice contrôle l'univers. C'est pourquoi les trois principales Maisons impériales sont prêtes à tout pour conquérir Dune, mais il faudra être un stratège de génie pour y arriver car l'Empereur est dans la course !



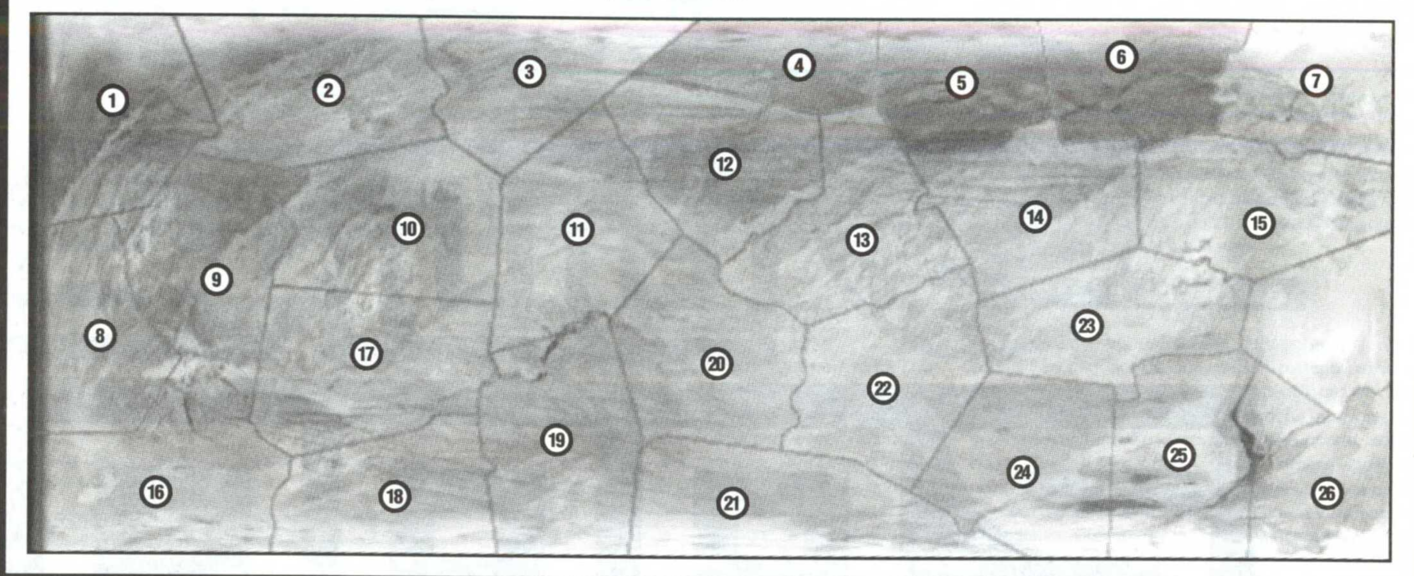


Vous trouverez les sauvegardes pour toutes les missions sur le CD-Rom de PC Soluces, dans la rubrique Astuces. Il y a un fichier par race : décompressez-les dans le répertoire Save Game de Dune 2000. Ces fichiers sont : "Harkonnen.Zip", "Ordos.Zip", "Atreides.Zip".



LE MONDE DE DUNE

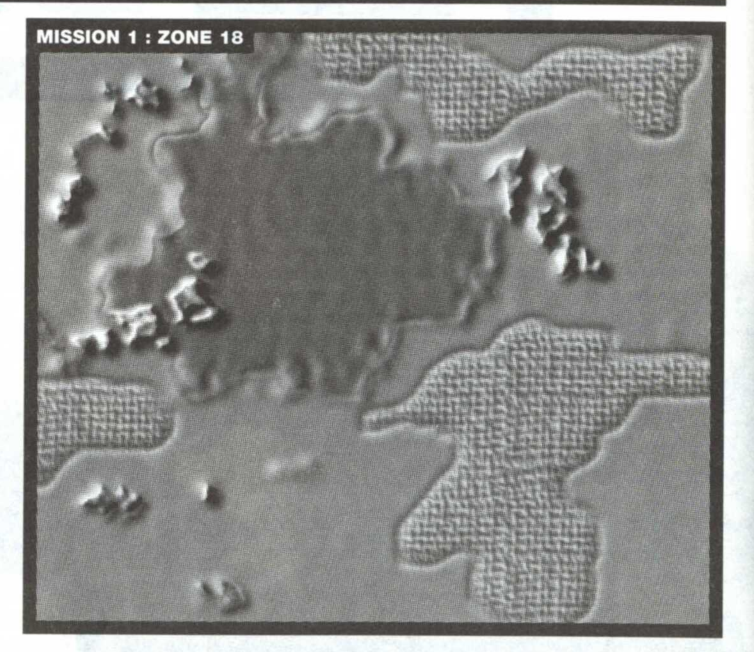
Le monde de Dune est divisé en 26 régions ou zones. Au début de chaque mission, vous avez souvent le choix d'attaquer deux régions différentes : regardez alors le numéro de la région et la solution qui lui correspond.



MISSION 1 : ZONE 17



MISSION 1 : ZONE 18





La solution qui suit a été réalisée pour le niveau normal de difficulté, celui que propose le jeu par défaut. Je vous conseille pourtant fortement de jouer les campagnes en mode Facile, car Dune 2000 est un jeu vraiment très (trop) dur et vous aurez un plus grand plaisir à jouer en mode Facile.

I) La Maison Atréides

MISSION 1 : ZONE 17

Cette première mission est simple puisqu'il suffit de récolter 2500 solaris d'épices. Construisez votre base en plaçant un Piège à vent puis une Raffinerie d'épice pour commencer à récolter (vu la durée de la mission, le dallage n'est même pas nécessaire). Prévoyez un silo pour stocker l'épice. Les forces ennemies sur cette carte sont faibles mais elles peuvent être dangereuses : groupez toutes vos forces sur le rocher de votre base (un Ver traîne dans les parages) afin d'annihiler tout Harkonnen qui vous rendra visite.

MISSION 1 : ZONE 18



C'est exactement la même mission mais sur un rocher différent : la stratégie à adopter est donc identique à celle de la Mission 1 Zone 17.

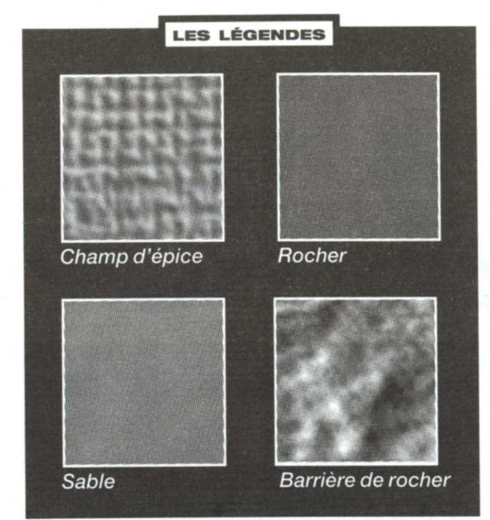
MISSION 2 : ZONE 2

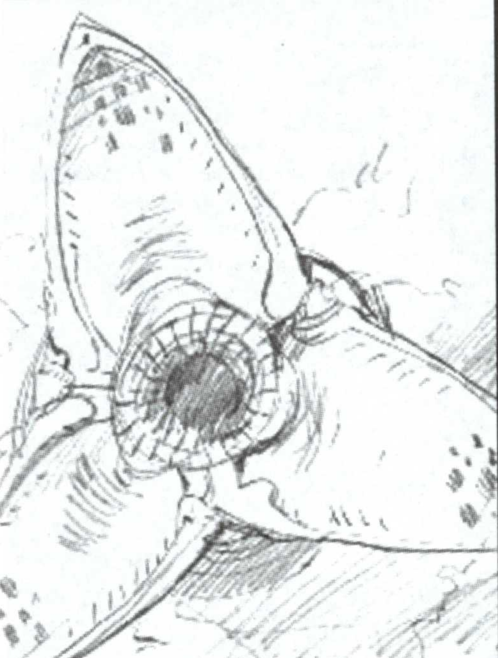
Construisez une base (**1**) sur du dallage en commençant par le Piège à vent puis la Raffinerie. Construisez ensuite l'Usine de véhicules légers et commencez à produire des Trikes en quantité (groupez pour l'instant vos forces afin de défendre la base). Lorsque vous avez une quinzaine de Trikes, envoyez-en dix pour raser l'avant-poste Harkonnen au Sud (**2**) et laissez le reste de vos forces sur place pour défendre la base contre les raids (n'arrêtez pas de produire des Trikes). La mission est presque finie : il ne vous reste plus qu'à éliminer TOUTES les troupes Harkonnen qui traînent sur la carte (faites une Caserne puis un Avant-poste radar si vous n'arrivez pas à les repérer).

MISSION 2 : ZONE 10



Cette mission demandera la même stratégie que celle employée dans la Mission 2 Zone 2, sauf que la carte est différente, que votre base se trouve au Nord (**1**) et que la base Harkonnen se trouve au Sud-Ouest (**2**).

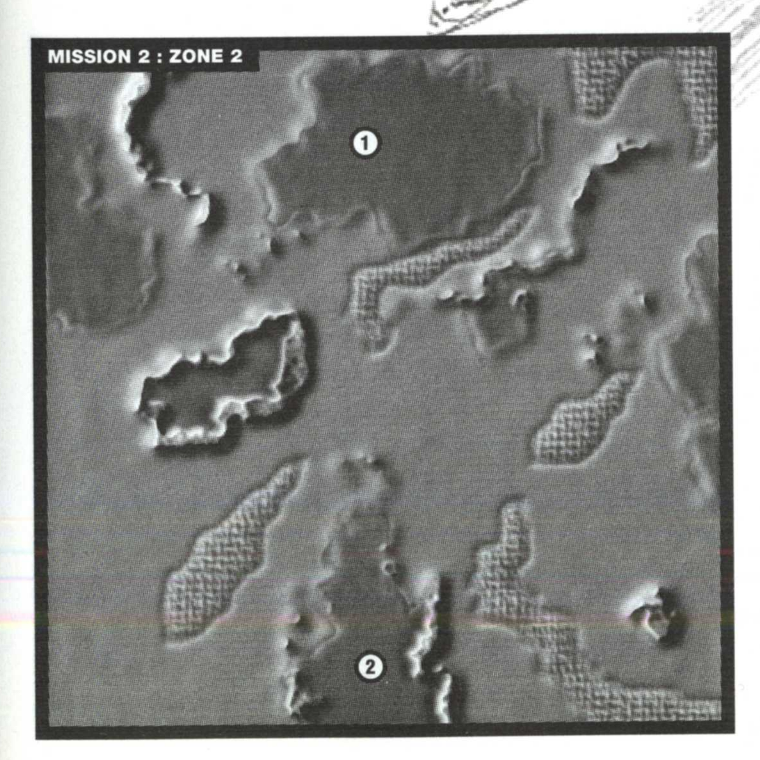


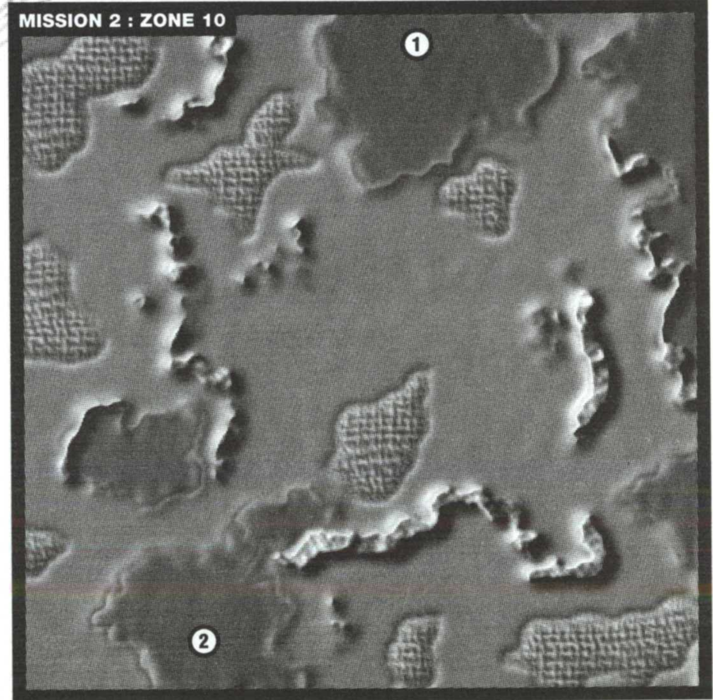




CONSEILS DE JEU

- Lisez le briefing en début de mission et, si vous êtes perdu dans une mission, relisez le briefing (menu Options) pour vous rappeler ce qu'il faut faire.
- N'envoyez jamais l'ensemble de vos forces à l'assaut : conservez des réserves (1/4 au moins de vos unités) pour bloquer les raids surprises ou les contre-attaques qui peuvent vous éliminer, surtout si votre site de construction est détruit.
- Prenez l'habitude de toujours produire des troupes, même en plein combat, afin d'avoir des troupes fraîches.
- L'espace pour construire une base est souvent limité alors n'hésitez pas à tasser vos bâtiments. Superposez aussi les dallages pour couvrir au mieux tous les recoins de l'espace disponible (vous perdrez quelques dalles mais vous gagnerez souvent plus d'espace ainsi).
- Vous ne pouvez pas éliminer le Ver des sables mais vous pouvez vous en débarrasser pour un moment. À cette fin, massez vos troupes au bord des rochers afin qu'elles tirent automatiquement sur le Ver des sables : au bout d'un moment, celui-ci disparaîtra.
- L'énergie qui sert à faire fonctionner votre base est un problème crucial à ne pas sous-estimer : plus vos bâtiments manquent d'énergie, moins ils se construiront vite. Prévoyez des Pièges à vent en nombre suffisant et surtout, réparez-les pour qu'ils soient à leur puissance optimale.
- Combinez vos forces pour tirer parti de leurs avantages respectifs : des troupes d'un seul type sont souvent trop faibles.













T'aurais pas oublié la creme à raser, chérie ?

MISSION 3 : ZONE 11

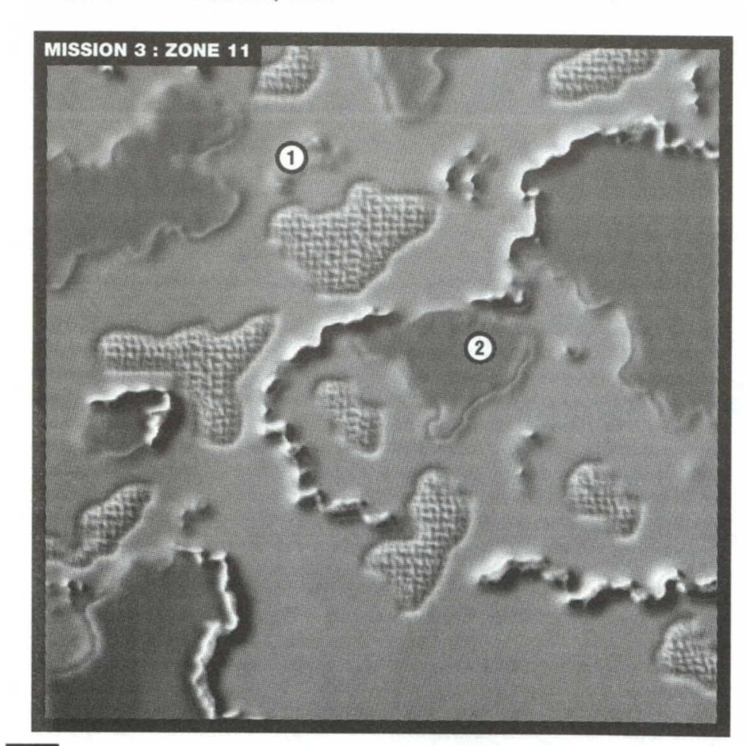
SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 3

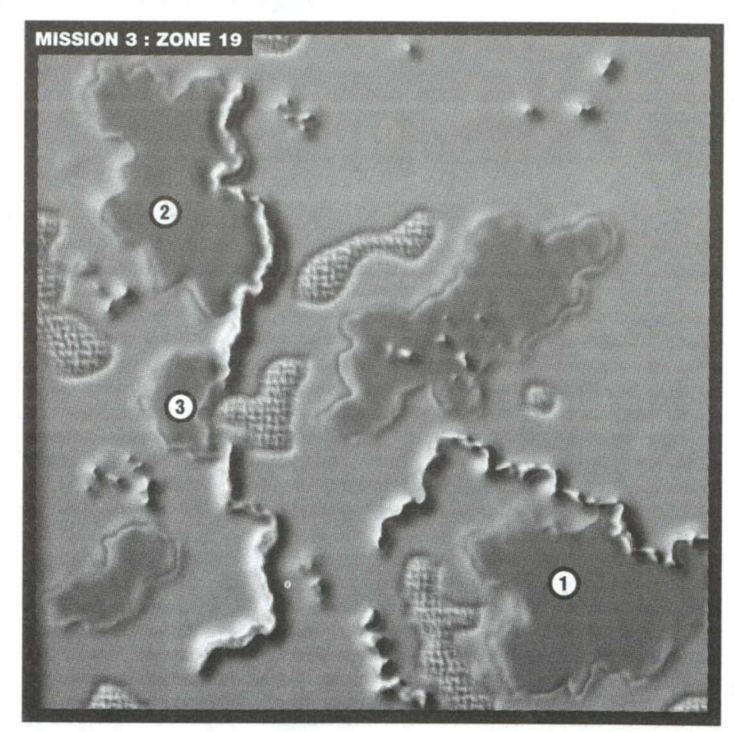
Faites rapidement une Raffinerie pour récolter l'épice (**1**) puis une Usine de véhicules légers. Dès que vous avez produit 5 ou 6 Trikes, perfectionnez l'Usine pour ne plus produire que des Quads. Contrôlez les assauts Ordos contre votre base en restant sur la défensive, puis envoyez une quinzaine de Quads attaquer la base Ordos (**2**) par l'Ouest en laissant des troupes en défense et en continuant à en produire. Pour l'attaque, vous devez progresser lentement et de manière très groupée vers la base ennemie en avancant par «bonds» afin d'éliminer petit à petit les Ordos qui viendront à vous. Rasez alors la base Ordos en commençant par l'Usine de véhicules légers, la Caserne et enfin le Chantier de construction. Détruisez toujours les troupes qui apparaissent lorsqu'un bâtiment est détruit avant de passer au suivant. Il ne vous reste plus qu'à détruire ce qui reste de la base Ordos et à récolter tranquillement 5000 solaris en épice, que vous stockerez grâce à deux silos supplémentaires.

MISSION 3 : ZONE 19

SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 3

Cette mission est la même que la Mission 3 Zone 11 mais la base Atréides se trouve au Sud-Est (**1**) et les Ordos au Nord-Ouest (**2**) : passez par le Sud pour l'attaquer (**3**).







MISSION 4 : ZONE 3

SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 4

Vous devez, dans cette mission, détruire la base Harkonnen (**1**) et protéger les Fremen (**2**) que vous pouvez apercevoir mais que vous ne pouvez pas contrôler. La difficulté vient du fait que les Harkonnen vous attaqueront mais massacreront aussi les Fremen, et s'il n'en reste plus, vous aurez perdu la mission. Il faut donc agir relativement vite : faites une Raffinerie puis une Usine de véhicules lourds pour produire des Tanks d'assaut et au moins une deuxième Moissonneuse. Développez votre base (**3**) avec soin (la place est très limitée) afin d'avoir une Plate-forme de réparation et une Usine de véhicules légers (encore une fois, l'infanterie est déconseillée). Produisez des unités en masse (Tanks et Quads) et contenez les assauts des Harkonnen en restant près de votre base. Réparez régulièrement tout véhicule endommagé. Envoyez ensuite une escouade de «dératisation» composée d'une quinzaine de Tanks et au moins d'une dizaine de Quads pour percer par l'Ouest (**3**) la base Harkonnen. Il faut éliminer toute trace d'opposition pour triompher.

MISSION 5 : ZONE 12

SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 5

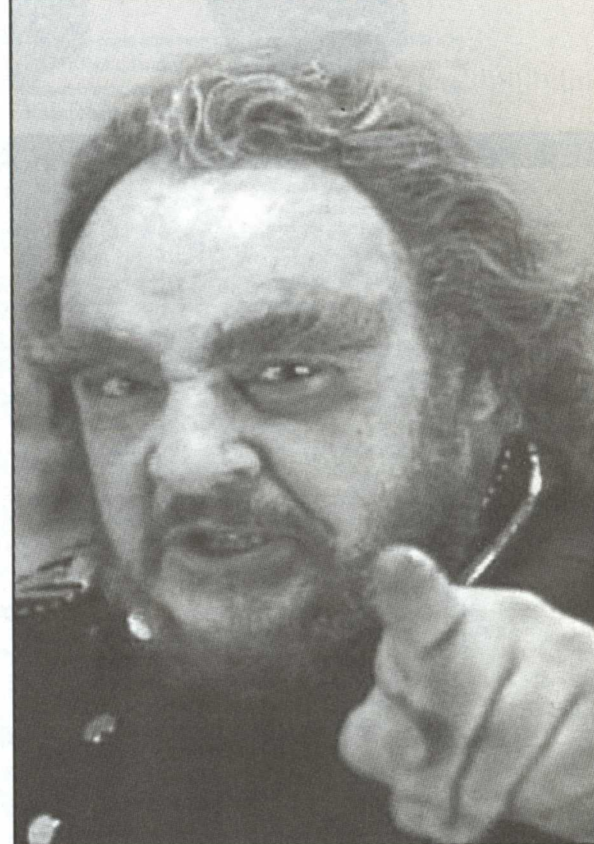
Voici votre première mission sérieuse. Pour l'instant, votre base (**1**) est incomplète : produisez quatre Trikes tout en perfectionnant l'Usine de véhicules légers puis la Caserne. Produisez alors trois Quads et envoyez-les avec les quatre Trikes par le défilé au Nord (**2**) pour dégager le Spatioport (**3**) des mercenaires (éliminez toute unité que vous rencontrerez ainsi que les deux Pièges à vent au Nord du Spatioport mais n'endommagez surtout pas ce dernier). Produisez dans le même temps un ingénieur dans la Caserne évoluée et envoyez-le capturer le Spatioport en passant par le défilé Nord-Est (**4**). Si vous agissez rapidement (avant que le décompte arrive à 0), vous recevrez alors votre première livraison gratuitement (si vous ne capturez pas le Spatioport, la mission est quasiment vouée à l'échec). Déployez le VCM juste au Nord du Spatioport et commencez à installer des Tourelles sur l'emplacement juste au Sud du Spatioport (**5**) pour défendre efficacement le seul accès à ce site (l'intérêt des Tourelles, c'est qu'on peut les réparer même en plein combat). Renforcez aussi la défense de la base au Sud en mettant des Tourelles dans l'angle Nord-Est (**6**) et groupez vos forces à cet endroit.

Vous devez maintenant faire deux choses : acheter régulièrement par le Spatioport les unités dont vous aurez besoin et équilibrer la défense des deux bases en dispatchant les unités autour des Tourelles (**5** et **6**). Étant donné les besoins cruciaux d'argent, il est conseillé d'acheter une deuxième Moissonneuse le plus tôt possible, ainsi qu'une Aile Portante pour accélérer leur travail.

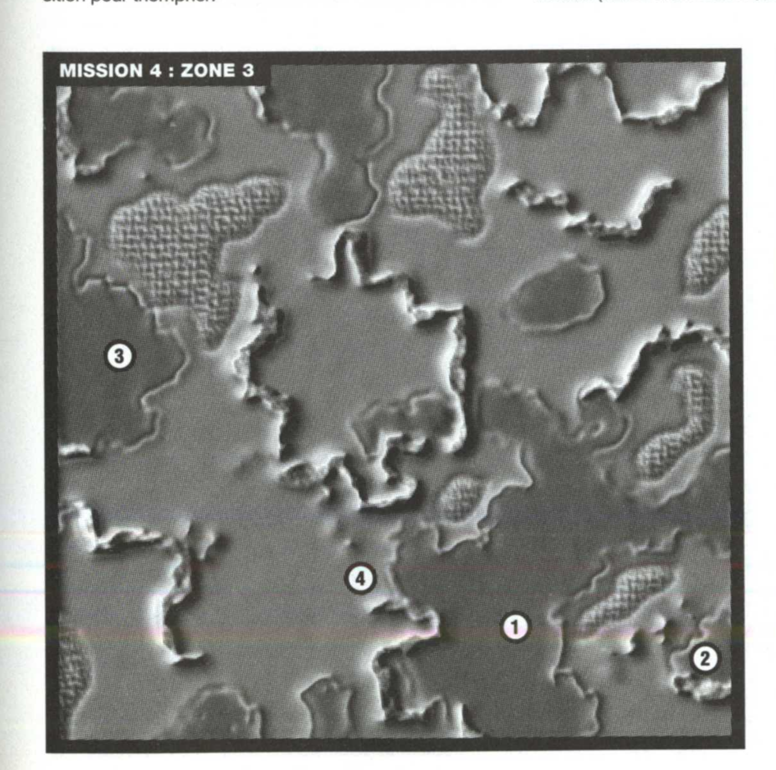
Losrque vous commencez à avoir une trentaine de Tanks (de tout type) et au moins quatre Tourelles par base, détruisez les Moissonneuses Harkonnen (**7**) mais repliez-vous rapidement car les représailles sont sévères. Vous devez alors avoir constitué une bonne armée et même développé la base Sud (la Plate-forme de réparation et l'Usine de véhicules lourds sont conseillés) : envoyez alors vos troupes raser la base principale des Harkonnen (**8**). Il vous reste à capturer la Caserne Harkonnen qui se trouve à l'extrême Nord-Est (**9**) avec un ingénieur pour obtenir la victoire (si vous la détruisez, la mission est un échec).

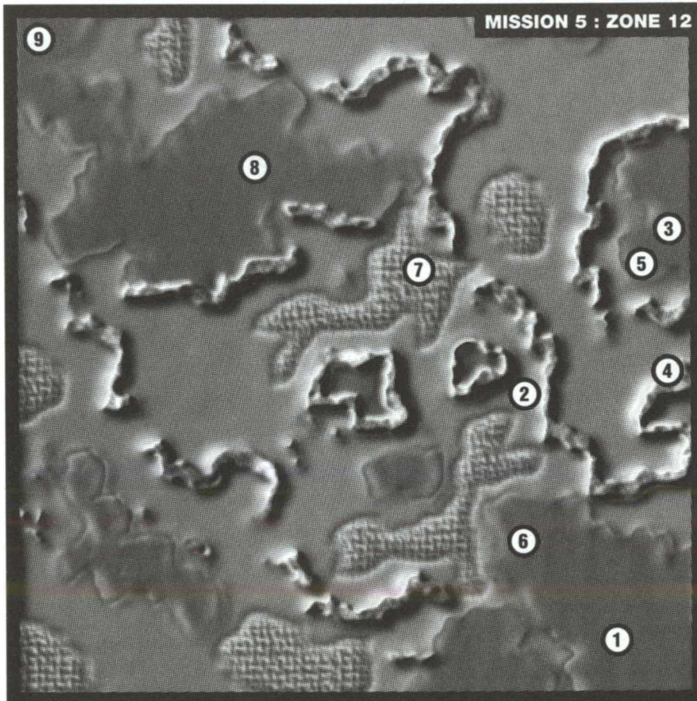






I WANT YOU !



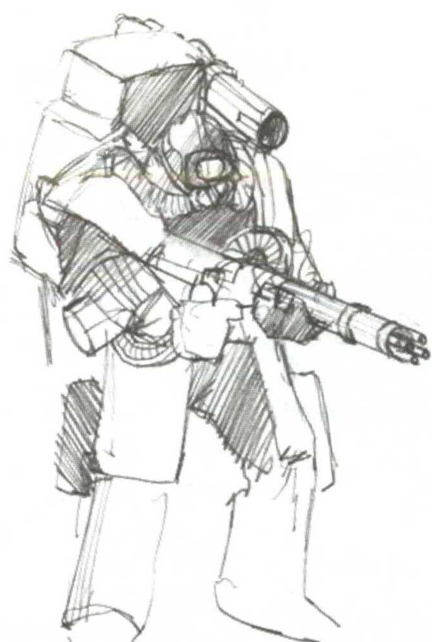


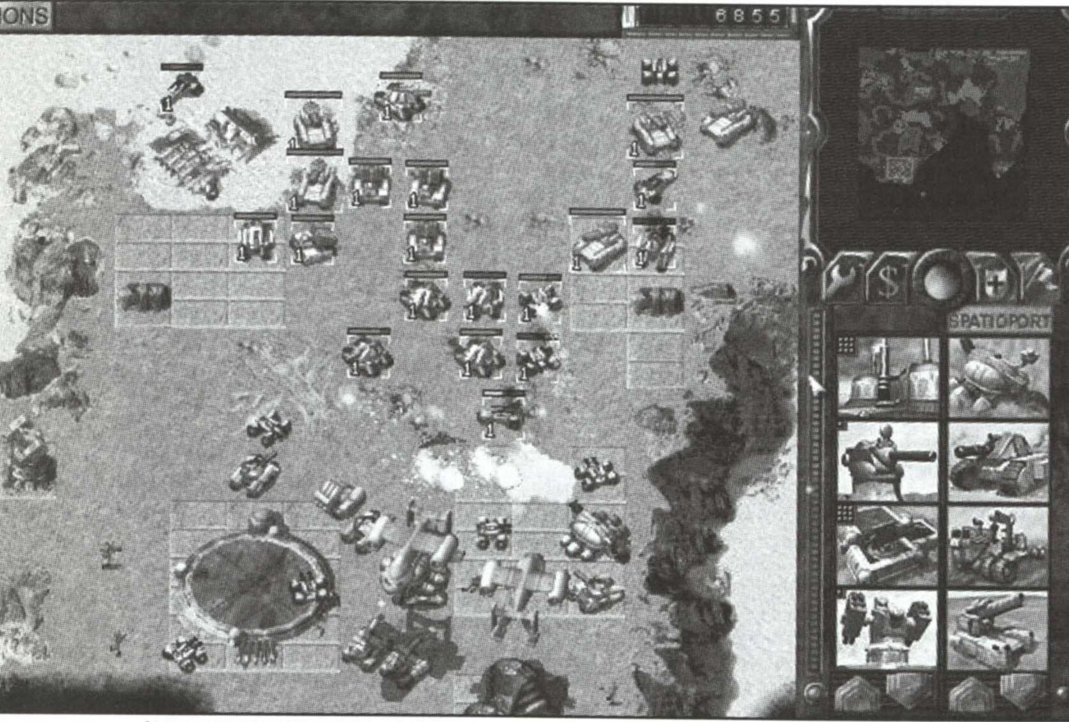













Le nombre fait la force !

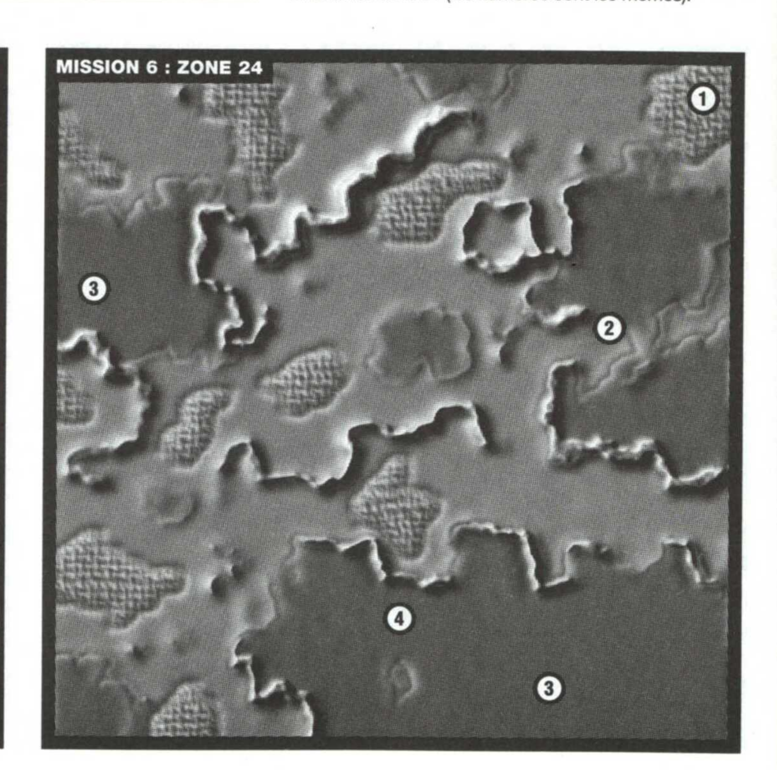
MISSION 6 : ZONE 21

Cette mission est assez facile mais ce n'est pas une raison pour vous endormir : construisez la Raffinerie puis l'Usine de véhicules lourds afin de produire des Tanks, et une seconde Moissonneuse qui aidera la première à moissonner les champs d'épice (**1**). Dans la foulée, faites une Caserne et un Avant-poste radar afin de construire le Spatioport : c'est grâce à lui que vous allez obtenir toutes vos unités à un prix économique. Vous devez alors contenir un assaut important en contrôlant bien vos forces (avec des Tourelles, c'est plus facile, mais si vous jouez vite, on peut s'en passer) ; massez vos forces sur le point de passage obligé de l'adversaire (**2**). Accumulez des troupes grâce au Spatioport et surtout réparez les unités qui en ont besoin, en construisant une Plate-forme de réparation. Puis commencez à raser la carte (**3**) en vous concentrant sur les Chantiers de construction adverses (**4**) pour l'empêcher de reconstruire.

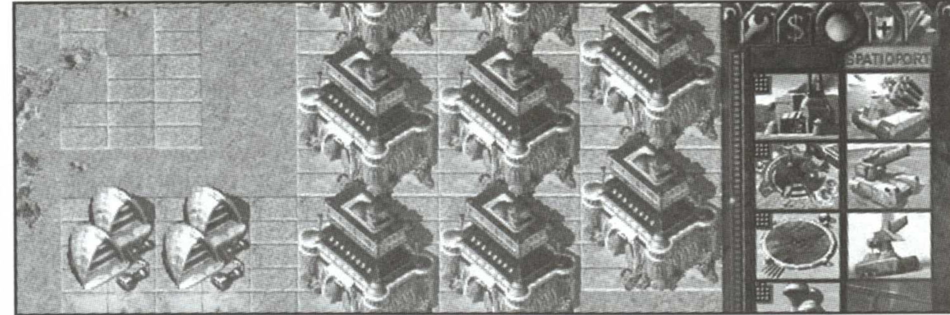
MISSION 6 : ZONE 24

C'est exactement la même mission mais, du fait de la disposition de la carte, la difficulté est encore moins élevée. Utilisez la stratégie de la Mission 6 Zone 21 (les numéros sont les mêmes).

MISSION 6 : ZONE 21







Même avec beaucoup de palais, les armes spéciales sont inefficaces.

MISSION 7 : ZONE 14

SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 7

C'est le début de cette mission qui est difficile car l'Empereur vous a tendu un piège et il va envoyer de nombreuses troupes contre votre base (**1**). Étant donné qu'il faut défendre au mieux la base, il va falloir se focaliser d'abord sur les Tourelles et les Tourelles-roquettes. Pour cela, produisez rapidement une Caserne tout en perfectionnant le Chantier de construction (il vous faudra bien sûr la Raffinerie et pas mal de Pièges à vent pour l'énergie). Placez les Tourelles sur la zone Nord-Est (**2**) en mettant autant de Tourelles normales que de Tourelles-roquettes (mettez celles-ci en première ligne). Pour l'épice, n'envoyez votre Moissonneuse que dans les champs à l'Est (**3**) car ils sont presque inépuisables et vous serviront jusqu'à la fin.

Il vous reste maintenant à renforcer les défenses (**2**) avec une quinzaine de Tourelles (mixtes) tout en développant lentement votre base pour avoir le Spatiosport. Votre première commande devra porter sur des Moissonneuses (au moins deux autres) et des Ailes portantes (autant que de Moissonneuses).

Lors des assauts répétés des Harkonnen, réparez continuellement vos Tourelles, et si une unité ennemie se met hors de portée pour attaquer, rabattez-la avec quelques unités vers vos Tourelles qui n'en feront qu'une bouchée.

À partir du moment où vous commencez à avoir une trentaine de chars, rasez la première base Harkonnen en faisant une percée par l'Ouest (**4**). Veillez à disposer de troupes de réserve en quantité suffisante car les pertes seront lourdes : rasez rapidement la Caserne (**5**) pour faciliter les choses (et roulez sur l'infanterie pour l'écraser). Reconstituez vos forces et massez-les derrière la barrière rocheuse, au Sud de la seconde base Harkonnen (**6**) : exterminez les unités qui s'approcheront et, si possible, détruisez les Moissonneuses en activité dans cette zone. Il ne vous reste plus qu'à détruire la base Harkonnen dont le Chantier de construction se trouve à la pointe Nord-Ouest (**7**).

Remarque : je vous déconseille fortement d'investir dans le Centre de Recherche Ixien et les Usines Avancées car les Ornithoptères sont d'une rare incompétence et leur puissance de feu est digne de celle des moustiques...

MISSION 8 : ZONE 26

SAUVEGARDE ATRÉIDES MISSION 8

Cette mission va s'avérer particulièrement longue car les champs d'épice sont placés de telle façon (**1**) que vos Moissonneuses seront très exposées : surveillez-les attentivement et rapatriez-les près de votre base en cas d'attaque (la reconnaissance du terrain avec les Trikes et l'Avant-poste radar sera, plus tard, particulièrement utile pour voir arriver l'ennemi). Commencez par emmener vos troupes vers l'Ouest du rocher (**2**) afin de détruire les Ordos qui vous attendent à cet endroit, et pour déployer le VCM en Chantier de construction. Vous devez vite obtenir une Moissonneuse afin de moissonner les champs et perfectionner le chantier pour avoir des Tourelles-roquettes. Placez ces Tourelles à l'entrée du rocher (**3**) et joignez-leur ce qui reste de vos troupes pour les aider (ne bloquez pas entièrement le passage : vos Moissonneuses doivent pouvoir passer). Gardez toujours suffisamment d'argent en caisse pour réparer les Tourelles en plein combat.

Vous devez ensuite faire une Usine de véhicules lourds pour obtenir une deuxième Moissonneuse, puis un Avant-poste radar pour avoir le Spatioport (qui vous fournira la majorité des unités dont vous avez besoin, à savoir au moins une troisième Moissonneuse, des Ailes portantes et tous les chars disponibles). Après avoir perfectionné l'Usine de véhicules lourds afin de construire une Plate-forme de réparation (vitale pour garder vos unités en état), faites des grandes dalles de béton espacées d'une case afin d'atteindre le Sud du rocher (**4**). Construisez à cet endroit encore six à huit Tourelles-roquettes et envoyez-y une partie de vos forces : la base est maintenant sécurisée !

Construisez une force d'attaque d'au moins vingt chars et éliminez les contrebandiers (**5**) afin de prendre leurs silos avec des ingénieurs : cela vous procurera une bonne rentrée d'argent. Vous devez ensuite prendre la petite base Ordos (**6**) mais attention aux renforts qui viendront la soutenir : il faut au moins une trentaine de chars et le premier assaut n'est pas garanti (agissez vite pour la raser en disposant d'une seconde vague d'assaut sous le coude, sinon la base sera reconstruite et tout sera à refaire). Désormais, vous avez toutes les chances de votre côté : l'épice va couler à flots et vous commencerez à avoir une armée importante. Vous pouvez utiliser l'ancien site Ordos (**6**) comme base avancée : un Spatioport, une Usine de véhicules lourds, une Caserne, une Plate-forme de réparation et le tout défendu par des Tourelles-roquettes, ce qui réduira vos lignes de ravitaillement en troupes.

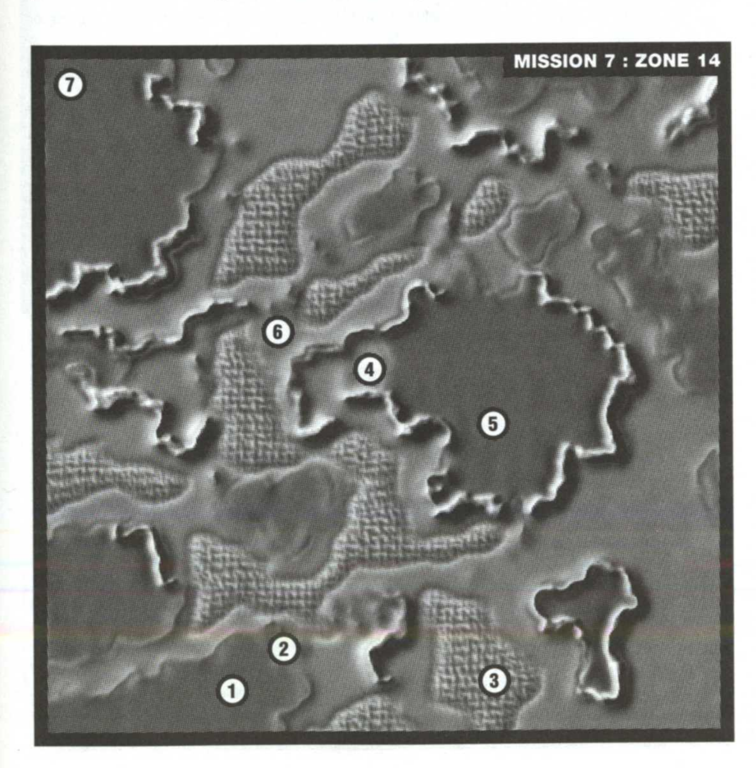
Éliminez ensuite la petite base Harkonnen beaucoup moins puissante (**12**), avec encore au moins trente chars.

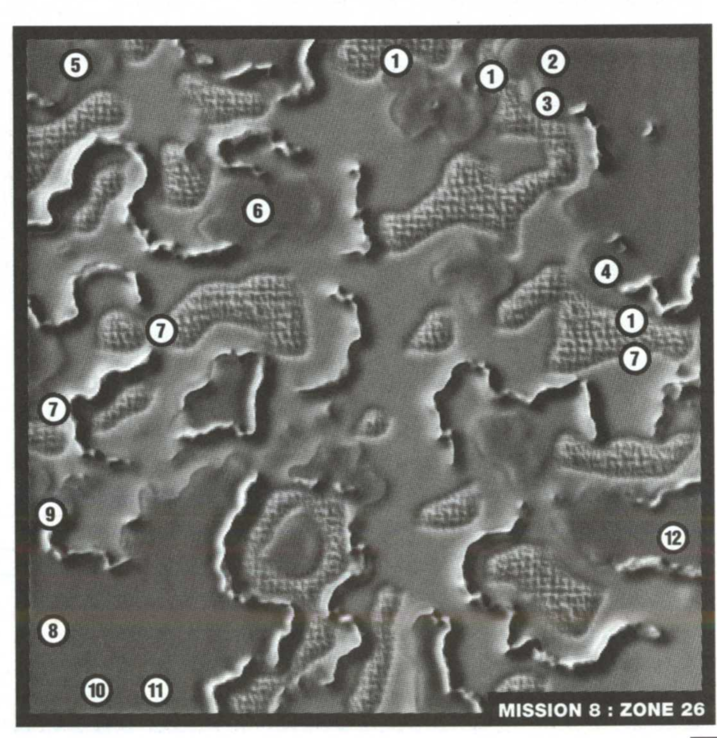
Le bout du tunnel est proche mais surtout pas de précipitation : les Ordos ont une base énorme, avec une quantité d'unités dont les fameux chars Déviateurs qui peuvent réduire à néant vos assauts. Avancez lentement avec au moins cinquante chars de tout type vers le Sud-Ouest (**7**) afin de détruire petit à petit toutes les Moissonneuses ennemies que vous repérerez : ça leur coupera les vivres.

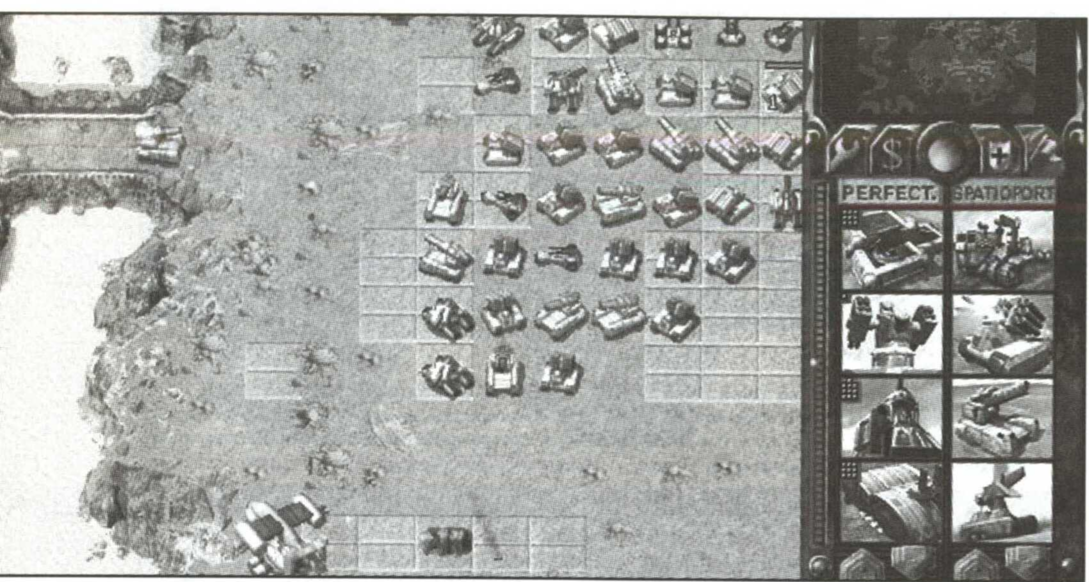
Pour attaquer la base Ordos, le mieux est de passer par l'entrée Sud-Ouest (**8**), moins défendue, mais n'avancez pas tout de suite vers l'entrée : attendez à l'entrée du rocher (**9**) que les troupes Ordos arrivent pour pouvoir les éliminer petit à petit. Détruisez alors les Tourelles (**8**) puis entrez dans la base afin de détruire les nombreux Pièges à vent qui s'y trouvent (**10**) et surtout le Chantier de construction (**11**) : la base Ordos sera sérieusement amputée.

Il est fort possible que vous ne réussissiez pas une percée du premier coup mais, normalement, vous devez avoir vos caisses pleines d'argent et de nombreuses troupes en réserve pour lancer de nouveaux assauts rapidement afin d'éradiquer entièrement les Ordos.









EMBUSCADE DANS LE DERNIER NIVEAU !



MISSION 9 : ZONE 6

SAUVEGARDE ATREIDES MISSION 9

Bon, allons droit au but : la mission 9 Zone 6 est à la limite de l'impossible ! Les troupes de l'Empereur et les Harkonnen vont vous attaquer très vite par petits raids de plus en plus nombreux et vous allez même subir les attaques du missile atomique Harkonnen (sauvegardez souvent) ! Théoriquement, vous n'avez quasiment aucune chance et je vous conseille plutôt d'essayer la Mission 9 Zone 7. Si vous voulez quand même aller au massacre, sachez que, dans un premier temps, vous devez défendre à fond votre base : placez des Tourelles-roquettes (après le perfectionnement du Chantier de construction) aux emplacements les plus faibles (**1**), mais le problème, c'est qu'à cause de la disposition des bâtiments, vous ne pourrez installer suffisamment de Tourelles pour assurer une bonne défense (surtout pour le Chantier de construction : dès que vous avez suffisamment de moyens, faites un VCM pour construire un autre Chantier à un endroit moins exposé). Dans le même temps, construisez une Usine de véhicules lourds pour obtenir deux autres Moissonneuses et moissonnez vite les champs (**2**) qui, malheureusement, seront tous exposés à l'ennemi (le champ au Sud est trop petit et trop loin, et demanderait une autre Raffinerie à proximité). Laissez vos unités proches de vos bâtiments car les raids ennemis peuvent venir de partout, et n'hésitez pas à écraser les troupes adverses (même avec les Moissonneuses). Si vous arrivez à contenir les assauts réguliers en rajoutant sur chaque site (**1**) des Tourelles, vous aurez partie gagnée car vous pourrez commencer à acheter des troupes par le Spatioport. À partir de là, lorsque vous aurez au moins trente chars en plus de vos réserves (d'au moins quinze chars), attaquez la petite base au Nord-Ouest (**3**). Pour cela, massez vos troupes au Sud (**4**) et tendez une embuscade en envoyant un Trike près de la base, afin de rabattre les unités vers vous et les éliminer une par une. Reconstituez vos forces en remettant sur pied une armée encore plus grosse et en continuant à placer des Tourelles-roquettes pour défendre la base. Achetez aussi d'autres Moissonneuses (il en faudra cinq ou six en tout) et des Ailes portantes, puis construisez une autre Raffinerie afin de réduire les embouteillages. Vous devez ensuite retendre une embuscade (**5**) avec une armée d'au moins cinquante chars pour éliminer la base au Nord (**6**). Il vous reste alors à détruire la dernière grosse base (**7**), toujours en employant la technique de l'embuscade pour faire sortir de leur camp les ennemis afin qu'ils viennent se jeter dans vos filets (**8**).

Remarque : comme toujours, si vous éliminez les Chantiers de construction (**9**), vous prendrez définitivement l'avantage.

MISSION 9 : ZONE 7

SAUVEGARDE ATREIDES MISSION 9

Cette mission, bien que difficile, est beaucoup plus jouable car non seulement les Harkonnen n'utilisent pas leurs missiles (bug ?...) mais en plus, le terrain vous est davantage favorable et vous avez plus d'unités au départ.

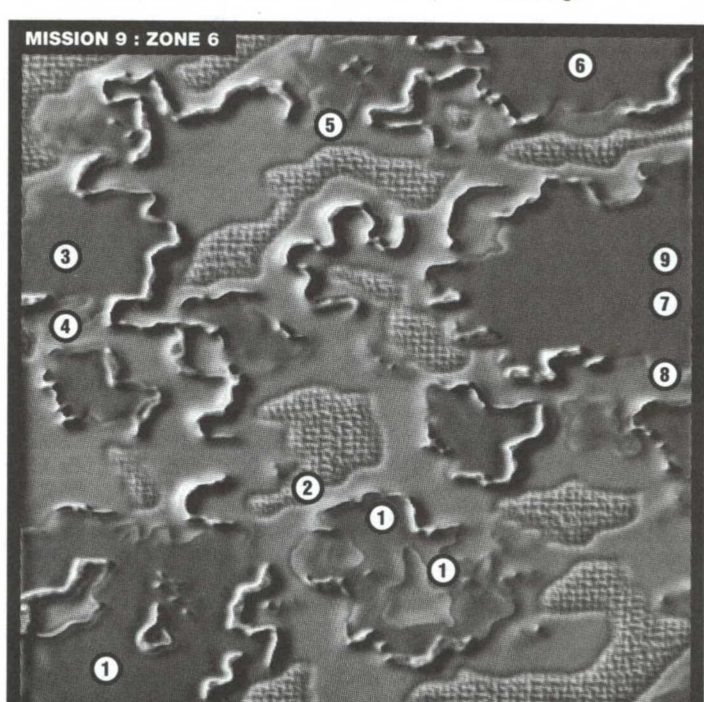
Comme pour la Mission 9 Zone 6, vous devez, en début de partie, blinder votre base à fond en plaçant des Tourelles-roquettes sur les sites les plus exposés (**1**), et vous utiliserez vos unités pour défendre le reste. Ne renforcez pas trop une position aux dépens des autres : placez les Tourelles à égalité sur chaque site. Plus tard, vous pourrez installer d'autres Tourelles (**2**) pour verrouiller la base. Vous devez aussi construire une Usine de véhicules lourds pour disposer de deux autres Moissonneuses afin d'exploiter les champs au Sud (**3**), qui sont relativement sûrs.

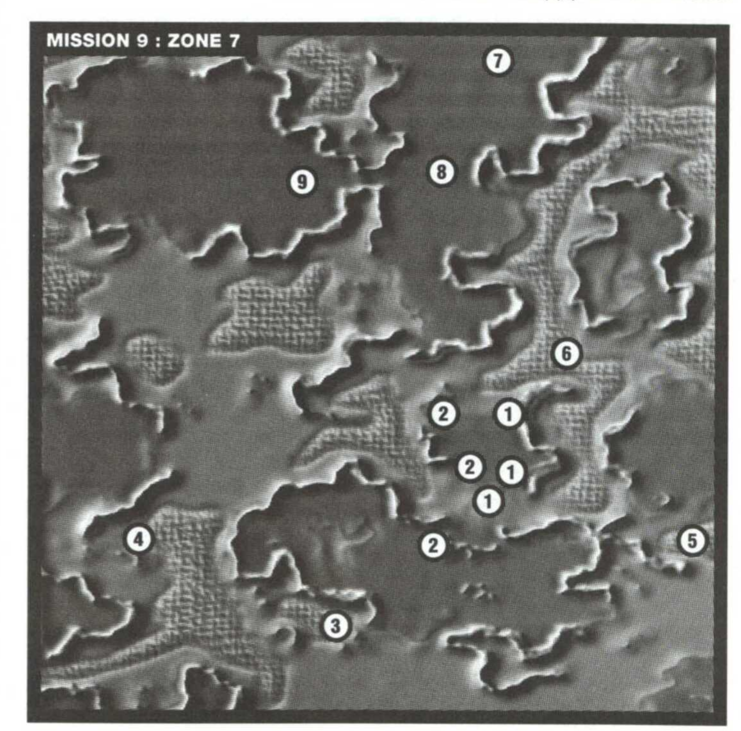
Dès que vous aurez une escouade d'au moins trente chars (c'est-à-dire bien plus tard, quand toutes vos défenses seront installées), allez dans la zone au Sud de la petite base ennemie Est (**4**). Éliminez les Moissonneuses que vous rencontrerez et tendez une embuscade (voir l'autre mission 9) avant de détruire la base sauf les silos et la raffinerie : récupérez-les avec des Ingénieurs pour obtenir des fonds.

Employez la même stratégie avec la base Est (**5**), en attaquant également par le Sud.

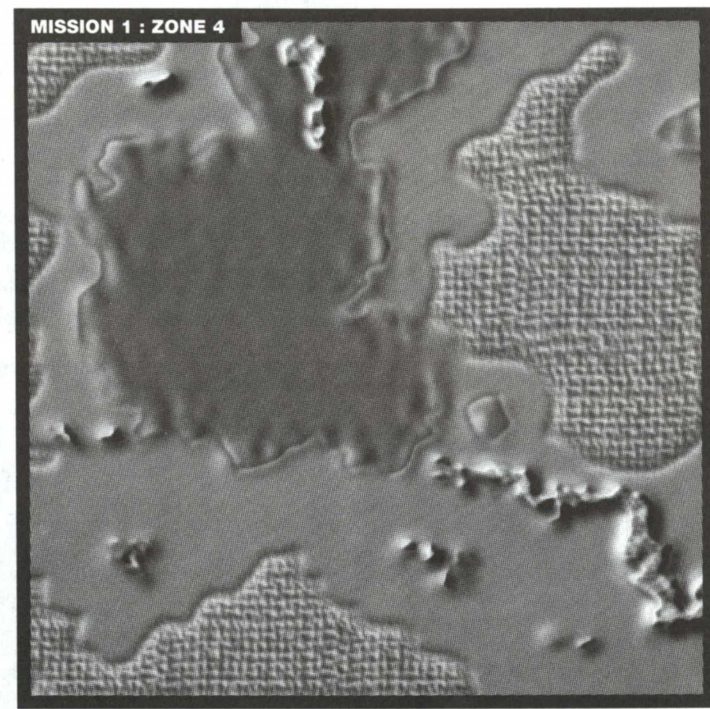
Vous avez maintenant le champ libre : remplissez vos silos et massez des troupes (au moins cinquante) dans le défilé près de la base de l'Empereur (**6**). Tendez encore une embuscade pour anéantir ses troupes et pénétrez dans la base : vous devez tout détruire rapidement, notamment le Chantier de construction qui se trouve au Nord (**7**). Les Harkonnen vont sûrement venir en renfort, alors provoquez un maximum de dégâts avant qu'ils bougent.

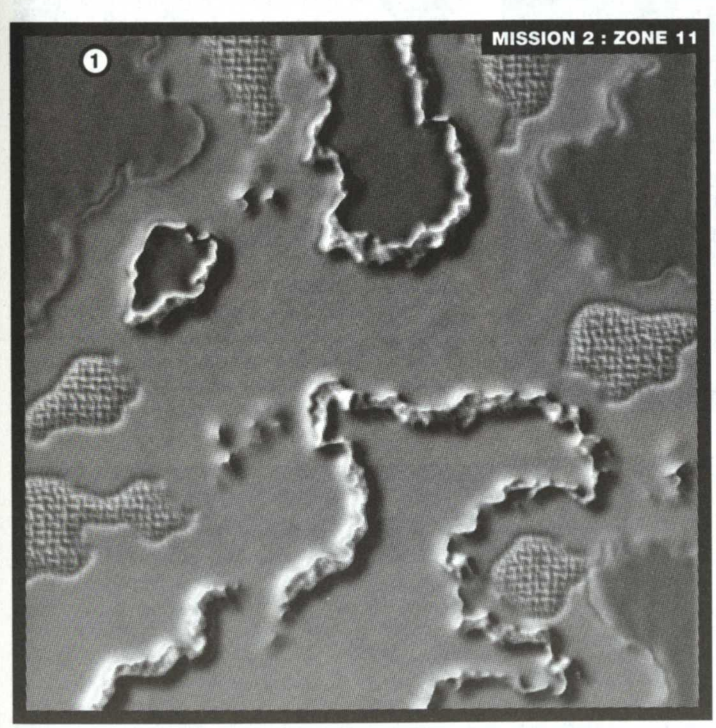
Il ne vous reste plus qu'à anéantir les Harkonnen. Pour cela, rassemblez une grosse armée et revenez sur le site de la base de l'Empereur. Placez-vous devant le pont (**8**), disposez bien vos troupes puis retendez une embuscade : les Harkonnen vont venir au casse-pipe. Faites alors une razzia sur le Chantier de construction (**9**), puis finissez la base.

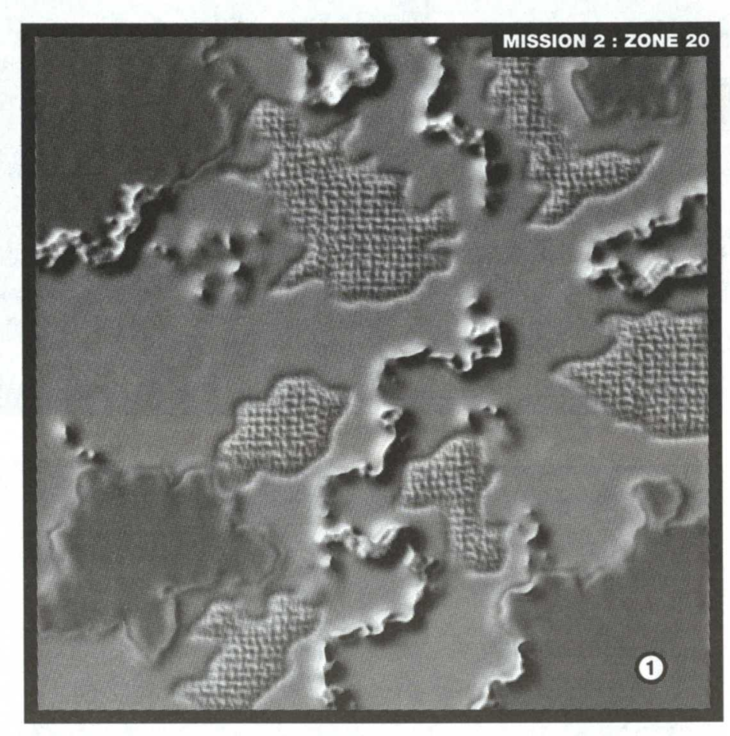


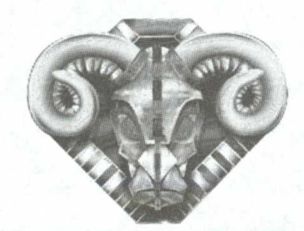












II) La Maison Harkonnen

MISSION 1 : ZONE 3

Cette mission simplissime est identique à la première mission Atréides : employez la stratégie déjà expliquée précédemment (Mission 1 Zone 17 des Atréides).

MISSION 1 : ZONE 4



Voir la Mission 1 Zone 17 des Atréides.

MISSION 2 : ZONE 11

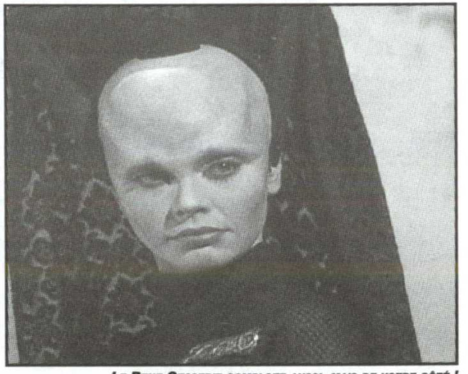


Il faut employer exactement la même stratégie que dans la mission 2 des Atréides, sauf que la base ennemie se trouve au Nord-Ouest (**1**).

MISSION 2 : ZONE 20

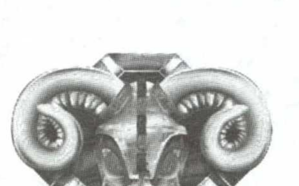
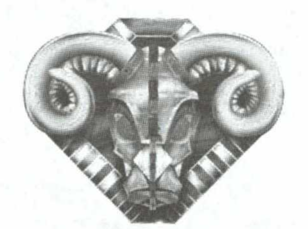
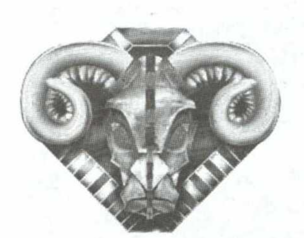


La stratégie est identique à la mission 2 des Atréides, à la différence que la base ennemie se trouve au Sud-Est (**1**).

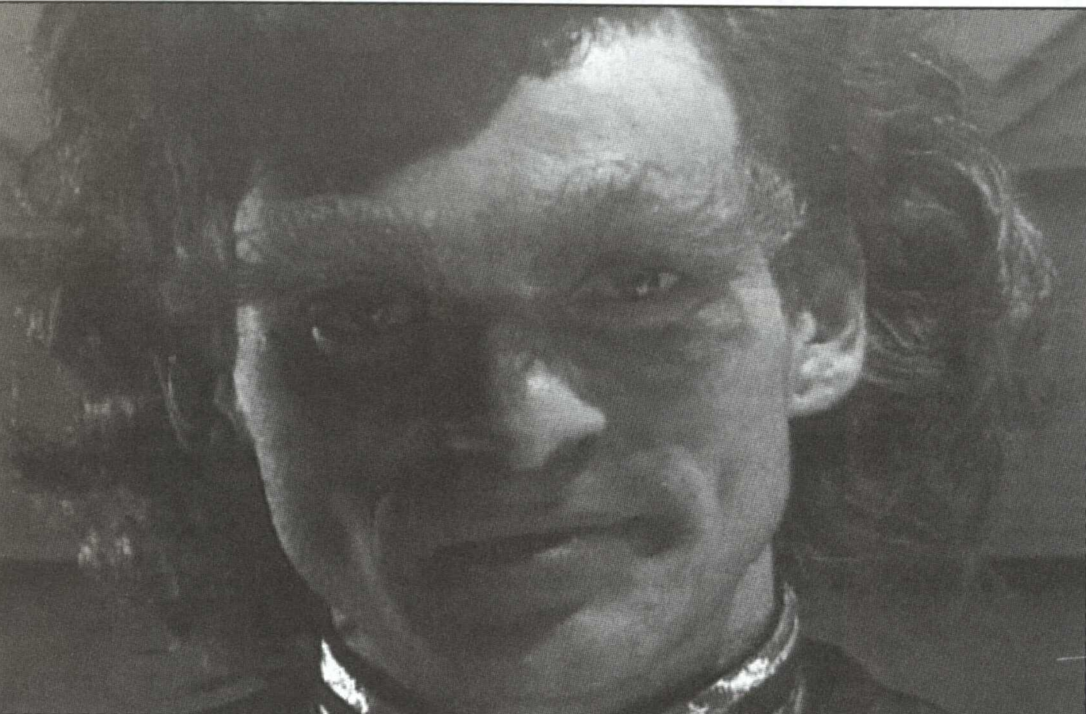


Le Bene Gesserit complote aussi, mais de votre côté !







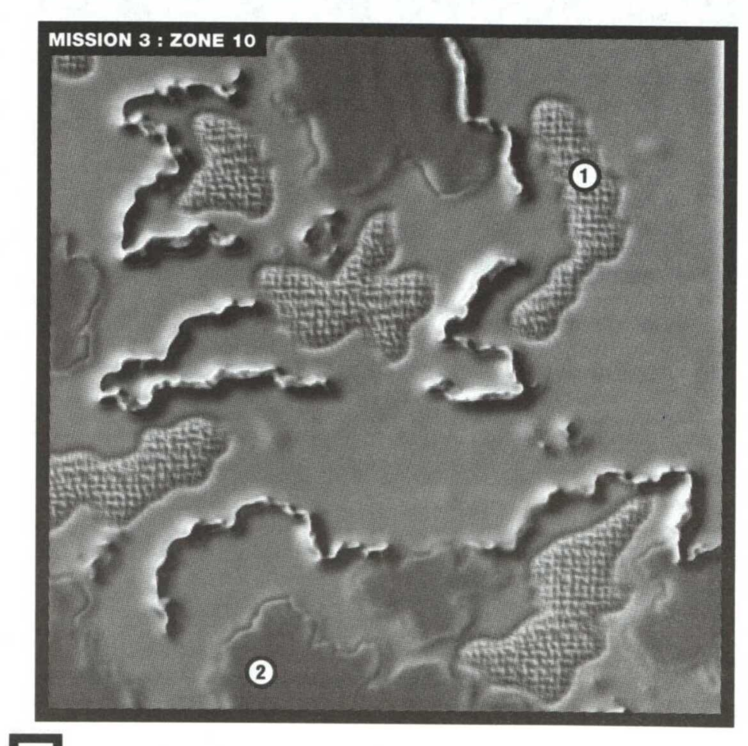
C'est la pleine lune... Tu te transformes en loup-garou ?

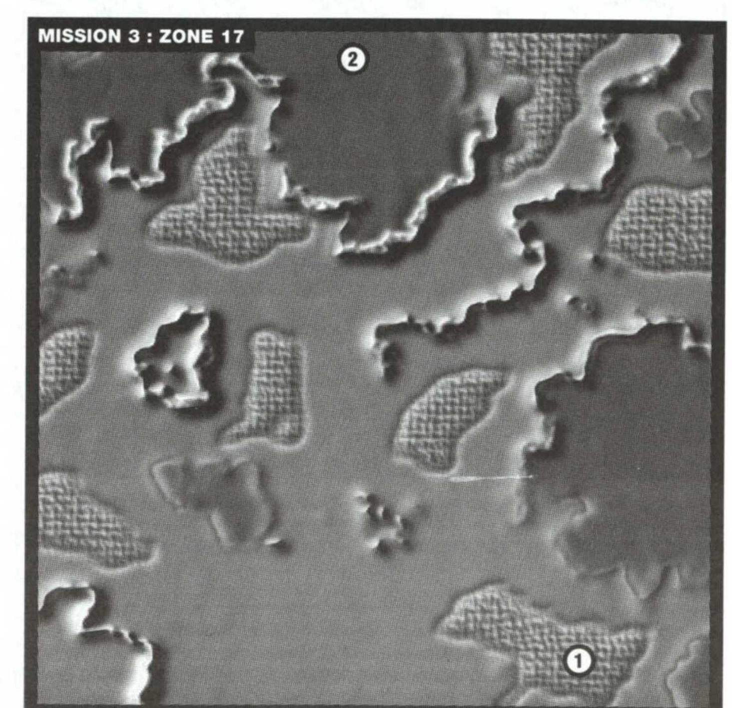
MISSION 3 : ZONE 10

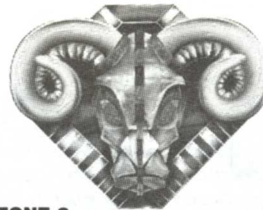
Pour cette mission, construisez une Raffinerie afin d'exploiter le champ à l'Est, qui est moins exposé (**1**). Faites ensuite l'Usine de véhicules légers et des Trikes (au moins cinq), puis perfectionnez-la pour produire des Quads. Défendez votre base tout en bâtissant une seconde puis une troisième Raffinerie afin de récolter plus vite l'épice à l'Est (**1**).
Avec au moins trente unités (15 Trikes et 15 Quads), éradiquez la base ennemie au Sud (**2**) en laissant des réserves de troupes derrière vous au cas où l'affaire tournerait mal. Il faut éliminer toutes les unités pour gagner (un Avant-poste radar peut vous aider).

MISSION 3 : ZONE 17

Il faut suivre à peu près la même stratégie que dans la Mission 3 Zone 10, mais la disposition du terrain est un peu plus favorable : exploitez le champ d'épice au Sud (**1**) et vous n'aurez aucun problème. La base ennemie se trouve au Nord (**2**).







MISSION 4 : ZONE 2

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 4

Voici la première mission sérieuse : construisez vite une Raffinerie pour exploiter le champ nord (**1**), puis faites une Usine de véhicules lourds et produisez des Tanks en quantité. Placez ces Tanks sur la pointe Nord de votre rocher : c'est par là que passent les Atréides et vous les éliminerez auparavant un par un. Dès que possible (lorsque vous aurez sept ou huit Tanks), perfectionnez l'usine afin de bâtir la Plate-forme de réparation qui vous servira à maintenir vos Tanks en parfait état. Produisez aussi une seconde Moissonneuse (et même une troisième) pour faire rentrer l'épice plus vite. Dès que vous avez vingt chars, envoyez-en une dizaine pour éliminer la stupide tourelle sur le rocher Nord (**2**) puis le Sietch Fremen (**3**), dont l'entrée ressemble à une grotte (écrasez dans la joie et la bonne humeur les Fremen trop impulsifs).

Le compte des Fremen étant réglé, attendez d'avoir une trentaine de chars et avancez vers l'entrée de leur base (**4**) en éradiquant toutes les unités que vous rencontrerez. Pénétrez dans la base et commencez à attaquer la partie Ouest car c'est là que se trouve le Chantier de construction. Finissez ensuite de raser la base et d'éliminer toutes les unités Atréides pour finir la mission.

MISSION 5 : ZONE 13

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 5

Toute la difficulté de la mission réside dans la manière dont vous réagissez au début : vous ne devez pas perdre une seconde !

Sélectionnez tout de suite votre Tank ainsi que toute votre infanterie (**1**) et envoyez-les défendre l'Avant-poste radar (**2**). Votre Tank devra écraser le maximum de troupes qui arriveront et l'infanterie finira le travail : c'est la clef de la victoire.

Dans le même temps, construisez une Raffinerie juste au bord du rocher (**3**) pour moissonner les champs sud-est à proximité (**4**).

Juste après le premier assaut, vendez ce qui reste des murs et des tourelles (s'il en reste) afin de faire une Usine de véhicules lourds juste à côté du radar (**2**) et produisez des Tanks pour défendre l'entrée.

Utilisez les quatre Tanks qui arriveront en renfort pour défendre l'entrée de l'autre base (**3**), puis construisez une autre Usine de véhicules lourds au-dessus de la Raffinerie (**5**) afin de faire des Tanks plus vite.

Lorsque vous aurez 6 Tanks à chaque entrée, faites une deuxième Moissonneuse pour accélérer la récolte puis continuez à faire des Tanks.

Utilisez comme bâtiment principal (clic de droite de la souris) l'Usine de véhicules lourds au Nord ou au Sud afin de produire des Tanks là où on en a besoin (répartissez égalitairement vos forces sur les deux entrées).

Tout en continuant à produire des Tanks, déclenchez le perfectionnement d'une Usine de véhicules lourds, puis construisez une première Plate-forme de réparation (près de l'Usine dont les chars sont en plus mauvais état) afin de réparer les unités qui défendent vos entrées (utilisez un système de roulement pour ne pas trop dégarnir vos défenses).

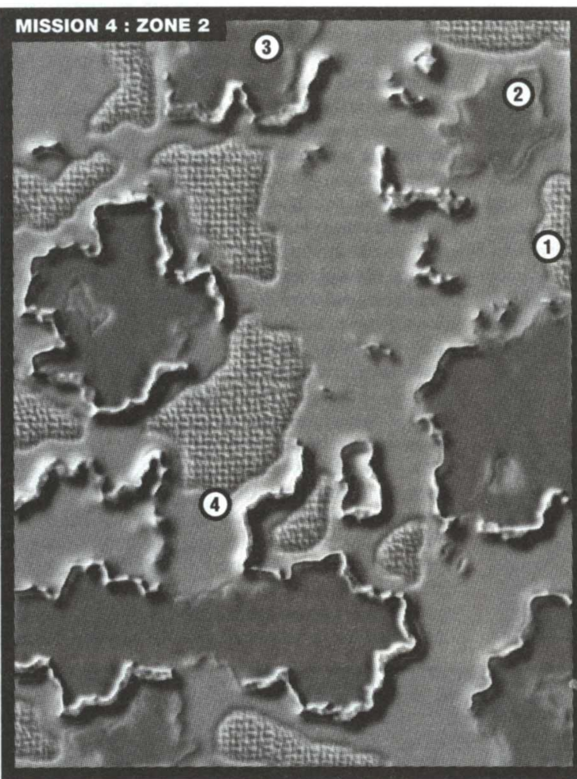
Continuez à produire des Tanks puis une seconde Plate-forme de réparation près de l'autre usine : vous avez blindé la position !

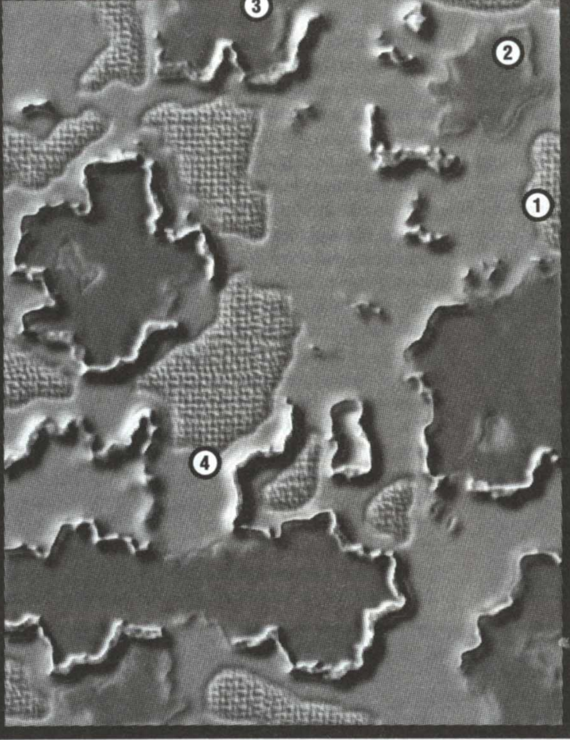
Attendez d'avoir au moins une vingtaine de chars en plus des deux dizaines qui défendent vos entrées et allez raser la petite base au Sud (**6**).

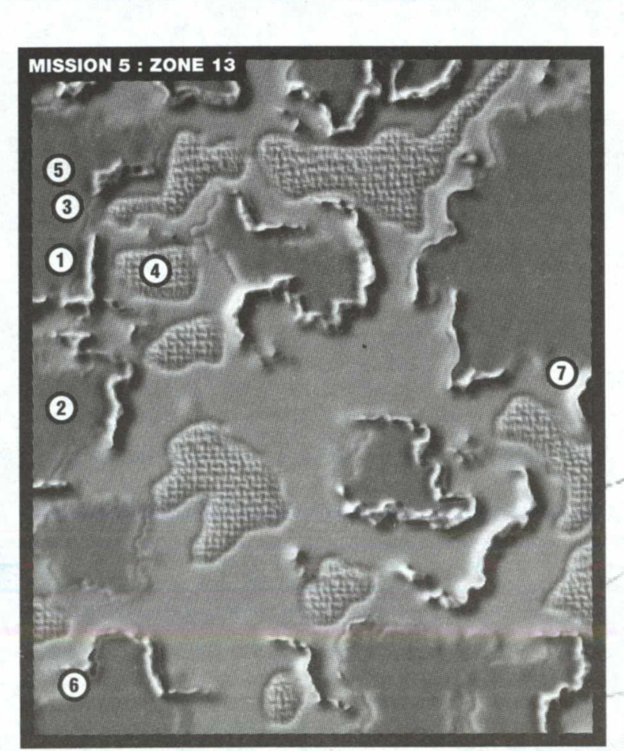
Refaites le plein de Tanks et lancez un assaut avec au moins vingt unités contre la base principale (**7**) en passant pas le Sud. Utilisez d'abord la technique de l'embuscade afin de réduire les défenses (c'est-à-dire massez vos troupes près de l'entrée du camp ennemi et envoyez une unité en reconnaissance, puis ramenez-la vers le gros de vos forces : les adversaires la suivront et viendront se faire massacrer).



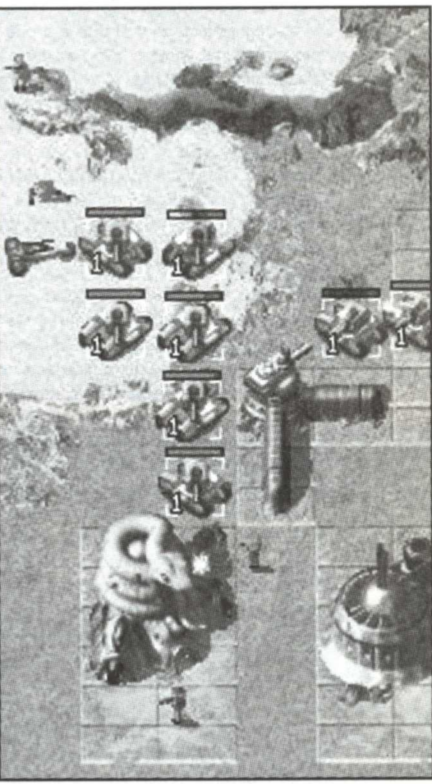
L'ennemi s'exposera pour contourner les rochers.



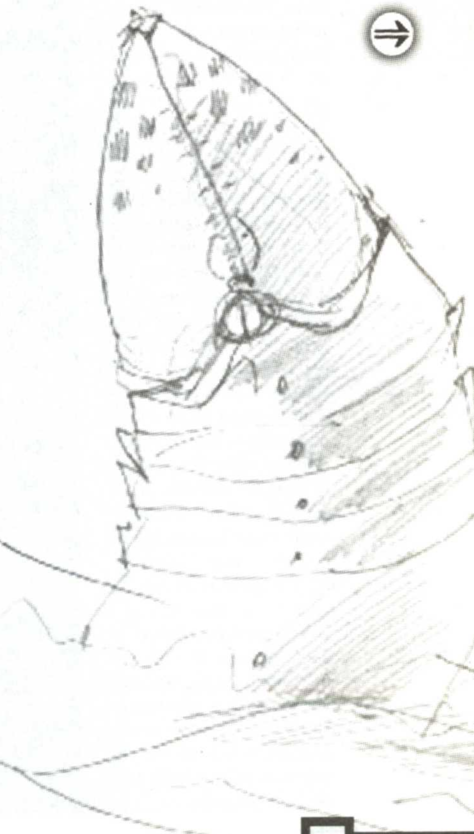








Débordement de l'ennemi.

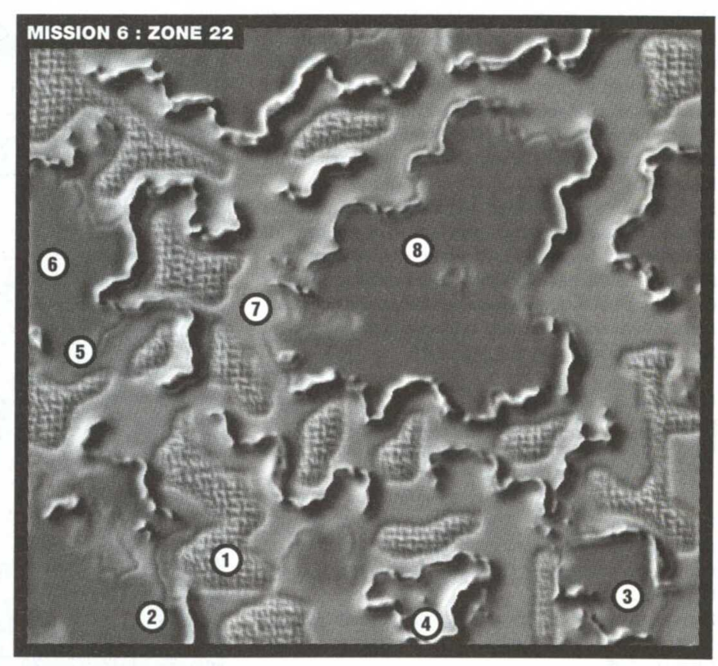


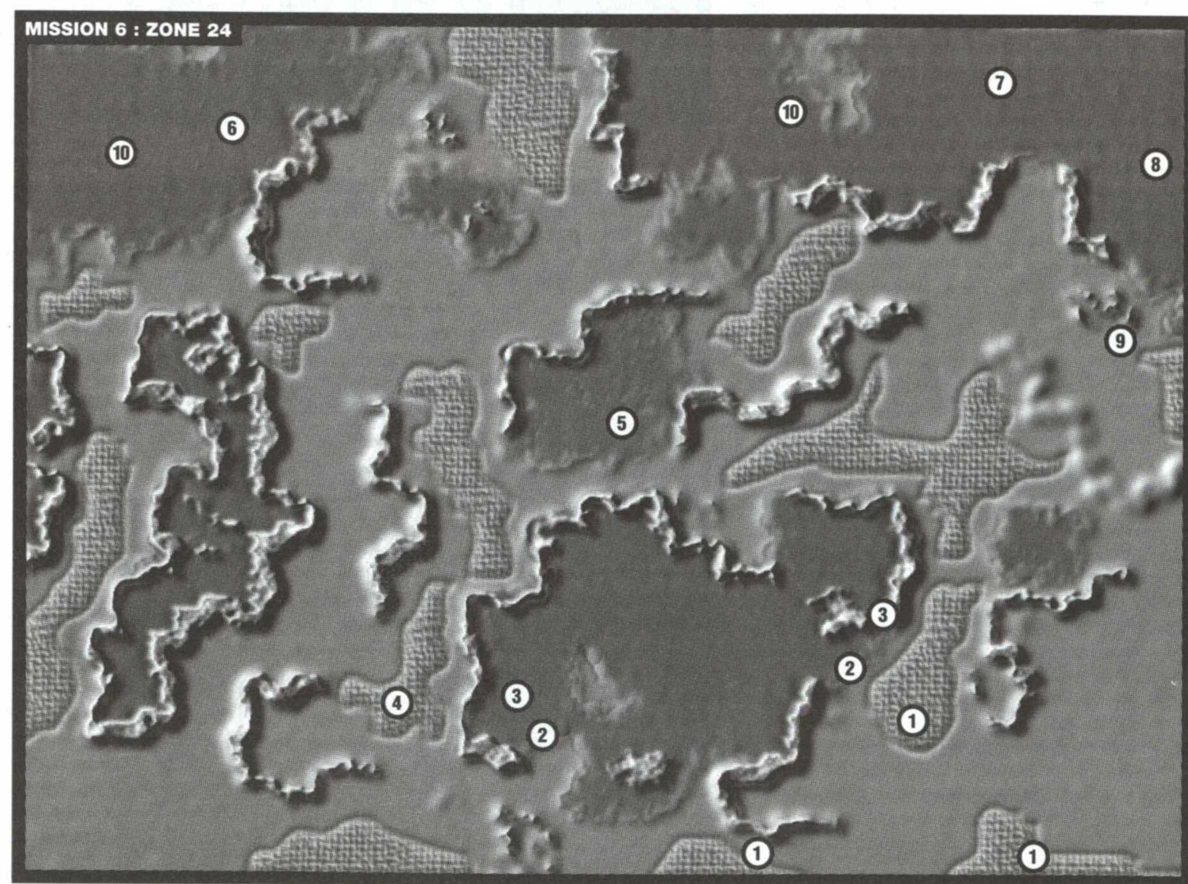
MISSION 6 : ZONE 22

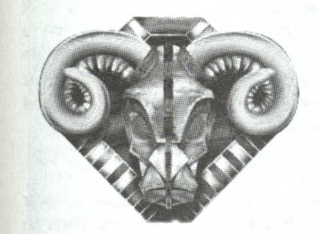
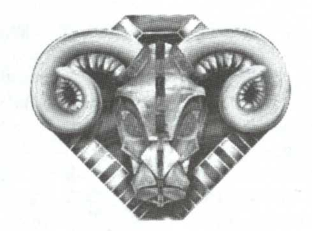
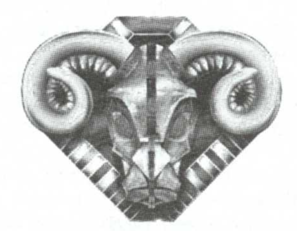
Cette mission n'a rien de facile car votre champ d'épice est exposé (**1**) : il faudra surveiller vos Moissonneuses et les ramener près de vos défenses au moindre signe d'attaque (faites un repérage loin autour de votre base dès que vous en aurez le temps pour voir arriver l'ennemi). Si vous avez des problèmes, essayez l'autre version, plus facile.
Déplacez votre troupe à l'Est et déployez le VCM (**2**) en ne le plaçant ni trop haut ni trop à droite car ce sont des emplacements où vous allez tout de suite commencer à placer des Tourelles, juste après avoir construit une caserne (les attaques viennent principalement du Nord-Est).
Après avoir construit la raffinerie, continuez à produire des Tourelles : les renforts envoyés par le baron doivent largement vous suffire pour le coup de feu. Perfectionnez la Caserne, faites trois Ingénieurs puis, lors d'une accalmie (c'est-à-dire juste après une attaque ennemie), envoyez-les dans la base des Contrebandiers (**3**) en longeant bien la frontière Sud (**4**). Pendant ce temps, construisez quatre silos dans votre base : vous allez en avoir besoin. Dès que les Ingénieurs sont arrivés, placez l'un d'eux près de la Raffinerie des contrebandiers et un autre à côté de chacun des deux silos les plus au Nord. Attendez qu'une Moissonneuse des contrebandiers soit arrivée à la Raffinerie pour déclencher une occupation des trois bâtiments. Mais attention, dès que vous en prenez un, les contrebandiers deviennent vos ennemis, il faut donc utiliser la Moissonneuse capturée pour les écraser (tant pis si vous la perdez, mais on peut l'éviter). Vendez alors tous les bâtiments capturés car leur position est indéfendable. Voilà, vous venez d'obtenir une rallonge de crédits : utilisez-la pour faire d'autres Tourelles, une Usine de véhicules lourds, un Avant-poste radar et surtout un Spatioport afin d'acheter toutes vos unités (commencez par une deuxième Moissonneuse et une Aile portante).
Continuez à renforcer vos défenses : elles seront particulièrement efficaces contre les raids Ordos (et surtout contre les Déviateurs qui seront impuissants contre elles). Notez que, si des unités ennemies tirent à distance de sécurité contre vos Tourelles, il suffit d'aller les attaquer avec vos chars et de revenir tout de suite vers vos défenses : les unités ennemies les suivront et se feront massacrer.
Attendez d'avoir au moins trente chars de tout type (assaut, lance-missiles et de siège) afin d'attaquer la petite base Ouest (**5**), en tendant bien sûr d'abord une embuscade à l'entrée de la base. Pensez à capturer la Raffinerie ennemie avec un ingénieur lorsqu'il y aura une Moissonneuse.
Vous remarquez aussi le Chantier de construction dans cette base (**6**) : c'était l'unique chantier ennemi de toute la carte (cette information servira pour la suite). Réparez vos unités et augmentez les effectifs pour avoir au moins quarante chars (vous pouvez avoir jusqu'à cinq Moissonneuses maintenant que la carte est à vous). Massez vos forces à l'entrée de la seconde base (**7**), dressez une embuscade, réparez vos forces puis pénétrez à l'intérieur (il y a de nombreuses Tourelles). Faites sauter le Spatioport Ordos (**8**) pour gagner.

MISSION 6 : ZONE 24

La Zone 24 est un site beaucoup plus intéressant et facile à gérer car la configuration du terrain est à votre avantage : de nombreux champs d'épice (**1**) sont de votre côté et il n'y a que deux entrées à défendre (**2**). De plus, les unités ennemies vont longer les rochers (**3**) et si vous placez des Tourelles à ces endroits, vous allez faire un massacre. Commencez par faire une Raffinerie pour exploiter le champ d'épice (**1**), tout en contenant l'ennemi avec vos quelques troupes de départ. Faites vite une Usine de véhicules lourds et lancez la production de chars. Construisez une caserne afin d'accéder à l'option Tourelle et commencez à placer équitablement des Tourelles sur les deux entrées (**2**). Utilisez vos chars pour aider l'une ou l'autre entrée selon les attaques Ordos. Construisez une seconde Moissonneuse pour aider la première et protégez-les en les ramenant sur vos défenses au moindre signe d'attaque (le repérage des alentours de votre base est conseillé). Avec au moins six Tourelles à chaque entrée, et une quinzaine de chars, votre base est verrouillée. Vous pourrez même vous permettre de détruire les Moissonneuses Ordos qui viennent récolter sous votre nez (**4**) ! Il ne vous reste plus qu'à développer votre base avec un Spatioport pour avoir deux autres Moissonneuses, des Ailes portantes et surtout des chars. Perfectionnez aussi votre caserne et envoyez des ingénieurs capturer la base des Contrebandiers (**5**) : c'est un peu plus dur car il faut éviter les Ordos. Il vous reste à raser, à l'aide d'une trentaine de chars, la petite base Nord-Ouest (**6**) puis la base Nord-Est (**7**) où se trouvent les Spatioports à détruire (**8**). Si vous voulez aller vite, vous pouvez même foncer directement sur ce Spatioport en passant par le Sud (**9**), juste après avoir tendu une embuscade pour affaiblir l'ennemi. Attention, chacune des deux bases ennemies possède un Chantier de construction (**10**).





MISSION 7 : ZONE 1

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 7

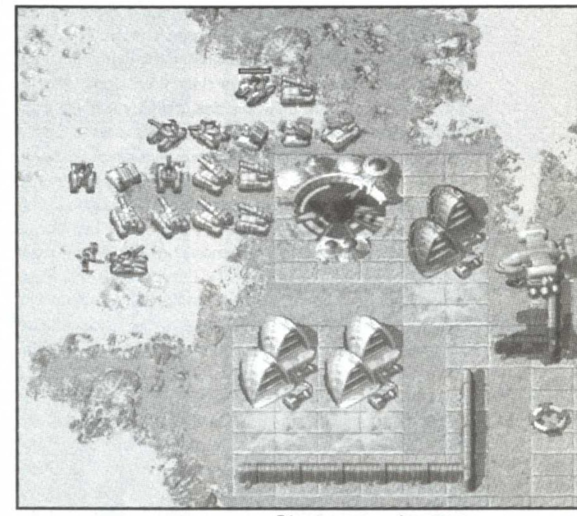
Attendez l'arrivée des renforts (**1**) et envoyez la troupe en un seul bloc pour détruire les unités au Sud (laissez l'Ingénieur en arrière). Utilisez alors l'Ingénieur pour capturer le Chantier de construction (**2**) et commencez vite à construire une Raffinerie près du bord, tout en perfectionnant les Chantiers. Mettez un mur suffisamment long (cinq ou six cases) le long du ravin à droite de votre base (**3**) : les troupes ne passeront plus par là et vous pourrez, pour l'instant, vous occuper de la défense gauche de votre base.

Construisez la Caserne et l'Avant-poste radar afin d'obtenir les Tourelles-roquettes et commencez à en placer 2 ou 3 sur le coin Sud-Ouest de votre base (**4**). Désormais, vous devez développer votre base en construisant des Tourelles-roquettes à l'Ouest (**5**), au Sud (**6**) et à l'Est (**7**) : cela stoppera les raids ennemis.

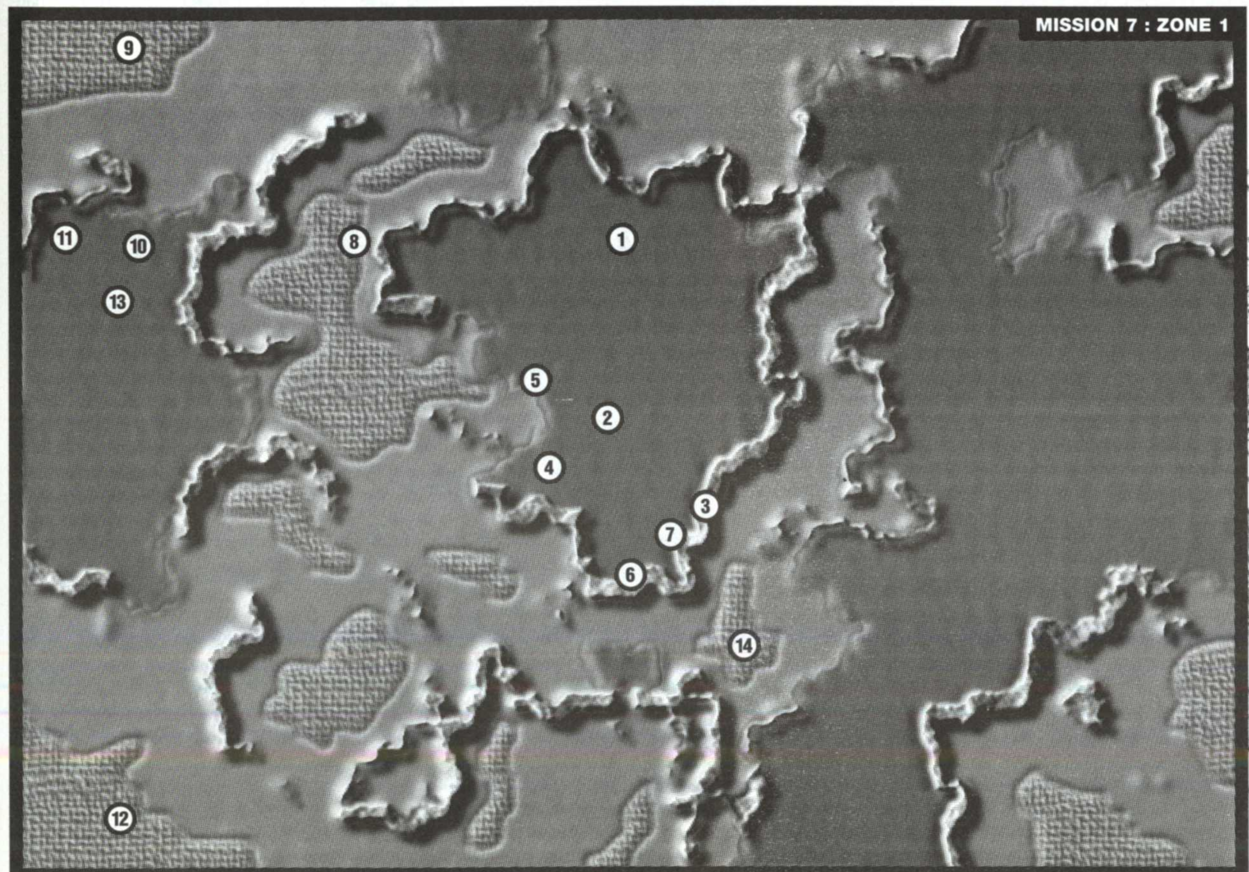
Gardez toujours de l'argent en réserve pour réparer les Pièges à vent victimes des attaques d'Ornithoptères car, si l'énergie vient à manquer, ce type de Tourelle s'arrête de tirer. Dès que possible, produisez un Ingénieur (après perfectionnement de la caserne) et suivez le ravin Nord (**8**) puis allez à l'Est au-dessus de la petite base (**9**). Lors du déplacement de l'Ingénieur, faites-lui garder ses distances en restant toujours le plus à l'Est et le plus au Nord possible pour qu'il ne soit pas repéré. Entrez à l'intérieur du camp ennemi, capturez l'Usine de véhicules lourds (**10**) et revendez-la tout de suite : vous avez coupé une partie des moyens de production Atréides (il ne peut reconstruire sur cette base). Je sais, ce n'est pas facile, mais le jeu en vaut vraiment la chandelle (sauvegardez si vous ne vous sentez pas sûr de vous et envoyez un autre Ingénieur si le premier a échoué car vous aurez l'avantage de connaître le terrain). Réutilisez la même technique pour capturer la Raffinerie Atréides qui se trouve à gauche (**11**) : bonus d'argent assuré. Vous devez continuer à verrouiller votre base en rajoutant des Tourelles-roquettes le long des trois frontières (les Tourelles à l'Est doivent suivre la progression de votre base) et commencez à faire un Spatioport : commandez des Tanks de sièges qui feront merveille contre les nombreuses troupes Atréides qui vont commencer à arriver.

Commandez aussi d'autres Moissonneuses et des Ailes Portantes puis récoltez les champs Sud-Ouest (**12**) : si les Moissonneuses sont transportées par les Ailes portantes sur ces champs, elles ne seront pas repérées et vous moissonnerez en toute tranquillité. Votre base est maintenant sécurisée : produisez des troupes nombreuses et allez raser la base Ouest (**13**) en l'attaquant par le Nord, qui est moins défendu. Faites ensuite une armée d'au moins quarante véhicules de tout type (dont des Dévastateurs) et tendez une embuscade devant l'entrée de la grande base Est (**14**). Pénétrez ensuite directement dans le camp et détruisez le Chantier de construction (**15**) : vous avez définitivement pris l'avantage. Regroupez vos forces et occupez-vous de la partie Sud de la base : c'est là que se trouve l'Usine avancée (**16**) qui permet aux Atréides de faire des Ornithoptères.

Remontez alors vers le Nord de la base en rasant tout sur votre passage : aucun bâtiment ou unité ne doit y échapper pour que vous puissiez triompher.


Défense du point névralgique.


Les murs ont des yeux !





MISSION 8 : ZONE 25

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 8

Voilà encore une mission où vous n'aurez pas le temps de souffler car vous allez subir des raids réguliers venant de l'Ouest (**1**) et du Nord (**2**) ainsi que des bombardements par les Ornithoptères Atréides. La base Atréides se trouve dans le coin Nord-Ouest de la carte (**3**) et la base Ordos au Nord (**4**).

Il y a aussi un Camp de contrebandiers (5), dont on a vous avait averti qu'il pouvait passer dans votre camp si vous capturiez leur Usine de véhicules... Mais ne rêvez pas, leur position est indéfendable (???) et vous aurez trop à faire pour défendre votre base (si vous êtes rapide, essayez tout de même : cela fera une menace de moins car, même si vous les perdez, au moins ils ne seront pas contre vous). Déployez tout de suite le VCM à l'endroit où il se trouve (**6**) et construisez immédiatement une Raffinerie pour exploiter le champ Sud-Est (**7**). Déclenchez en même temps le perfectionnement du Chantier de construction, puis construisez la Caserne et l'Avant-poste radar afin de commencer à produire des Tourelles-roquettes. La difficulté vient que vous ne devez pas placer les Tourelles trop loin de la base mais pas trop près non plus, sinon vous ne pourrez pas construire (plus tard, vous pourrez détruire des Tourelles et les reconstruire plus loin afin de gagner de la place). Comme d'habitude avec les Tourelles-roquettes, vous devez absolument éviter les pénuries d'énergie : réparez souvent les Pièges à vent après les bombardements. Pour vous en sortir au début, lorsqu'il y a encore peu de Tourelles, il faudra utiliser vos chars pour écraser les troupes qui sont les plus dangereuses pour ce type de défense. Méfiez-vous également des nombreux saboteurs qui viendront du Nord : ils feront sauter votre chantier si vous ne les écrasez pas ou si vos Tourelles ne les éliminent pas auparavant. Dès que vous commencerez à sentir l'ennemi sur vos défenses, commencez à faire l'Usine de véhicules lourds, le Spatioport et c'est parti : commandez des Moissonneuses et des Ailes portantes pour exploiter les champs qui sont loin mais moins exposés (**8**). Constituez des troupes (au moins vingt chars de tout type) et éliminez les Contrebandiers (**5**), cela mettra fin aux assauts de leur soldat d'élite. Vous n'avez plus désormais d'alternative : il faut détruire la base Ordos car, dès qu'ils commenceront à faiblir, les Atréides deviendront neutres ! Pour attaquer la base Ordos, il faut au moins quarante à cinquante chars, avec principalement des Tanks de siège et des Tanks lance-missiles. Placez-vous à l'entrée Sud-Ouest de leur base (**9**) : ce n'est pas le meilleur endroit pour attaquer mais les autres entrées (**10**) sont trop proches des Atréides, qui n'hésiteront pas alors à venir les aider. Attendez à cet endroit que les Ordos sortent pour les détruire (ils sortent d'eux-mêmes car vous êtes très près). Avec vos Tanks lance-missiles, détruisez, à distance de sécurité, les premières défenses de l'entrée (**11**), puis lancez un assaut sur le Chantier de construction (**12**). Il vous reste à détruire les bâtiments dont le Centre de recherche Ixien (**13**) et quelques autres bâtiments pour que les Atréides deviennent neutres. Éliminez alors toute présence Ordos de la carte (leurs Moissonneuses peuvent être en balade).

MISSION 9 : ZONE 8

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 9

Cette dernière mission est plus une mission suicide qu'autre chose, car vous allez tout avoir sur le dos : bombardements, Sardaukars et même des Ingénieurs qui vont essayer de prendre vos bâtiments ! Il faut vraiment être fort pour s'en sortir, même en mode de difficulté normale. Déployez le VCM juste un peu à l'Est (**1**) et perfectionnez-le, ainsi qu'une Raffinerie pour exploiter le champ Sud-Est (**2**). Détruisez les troupes qui sont dans ce champ en utilisant toutes vos forces de départ. Commencez à produire des Tourelles-roquettes après avoir fait les bâtiments nécessaires et placez-les dans le coin Nord-Est de votre base : les forces qui vous attaqueront seront si nombreuses que vous ne devriez pas séparer vos Tourelles pour défendre les deux entrées (**3**). Vous devez utiliser les forces mobiles pour attirer les attaquants sur vos défenses car ils auront tendance à se mettre hors de portée (autant dire que vos chances sont minimes...). Dès que possible, montez une escouade de chars pour détruire la Caserne bien défendue de l'Empereur qui produit des Sardaukars (**4**) : ça soulage.

Après cela, il est temps de passer aux choses sérieuses... Il y a une base Atréides à l'Ouest (**5**) dont l'entrée est défendue par de nombreuses Tourelles : mettez-les en morceaux et pénétrez dans le camp pour écraser l'infanterie et finir le travail en détruisant la Caserne, le Chantier de construction et ce qu'il y a autour. Continuez à produire des troupes en quantité, en n'oubliant pas de les réparer, et exploitez les champs au Sud (**5**) qui s'ouvrent à vous. Passez la vitesse supérieure en détruisant la base suivante (**6**), puis les bases Nord-Ouest (**7**). Il vous reste le gros morceau : la base principale au Nord (**8**). Le mieux est de l'attaquer par l'entrée Est (**9**), après avoir tendu une embuscade car, tout le long de la frontière Nord de la carte, se trouvent les Pièges à vent et vous déstabiliserez complètement la base si vous les détruisez. Aucun ennemi ne doit survivre pour gagner.

MISSION 9 : ZONE 16

SAUVEGARDE HARKONNEN MISSION 9

Cette version de la mission 9 est plus facile car vous disposez de troupes et d'une base au départ, mais les assauts seront tout aussi importants. Perfectionnez immédiatement l'Usine de véhicules lourds (**1**) afin de produire un VCM. Déployez le VCM, perfectionnez-le puis faites un Avant-poste radar afin d'avoir des Tourelles-roquettes. Construisez les Tourelles près de votre base car vous avez trop d'espace à couvrir, et il faut aussi se protéger contre les bombardements.

Utilisez vos forces pour contenir les raids et réparez-les à la moindre accalmie. Faites le Spatioport aussi vite que possible pour avoir des Ailes portantes et d'autres Moissonneuses (allez-y doucement sur les commandes car il faut toujours penser à réparer vos bâtiments).

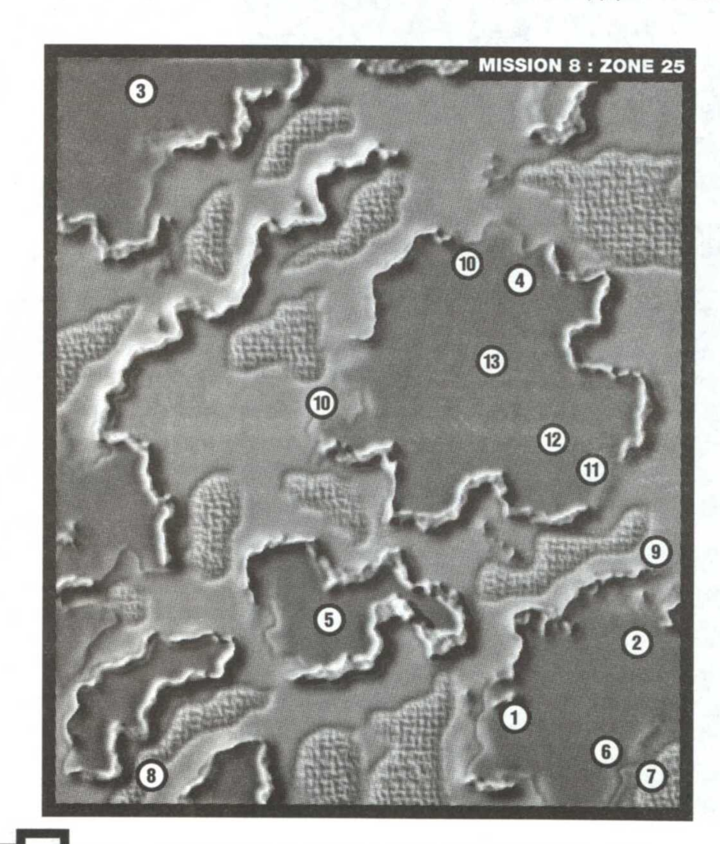
Constituez-vous alors une armée et rasez la petite base Atréides qui se trouve dans le coin Nord-Ouest (**2**) : elle est loin mais c'est la moins défendue et, si vous utilisez vos ingénieurs efficacement, vous pourrez la capturer.

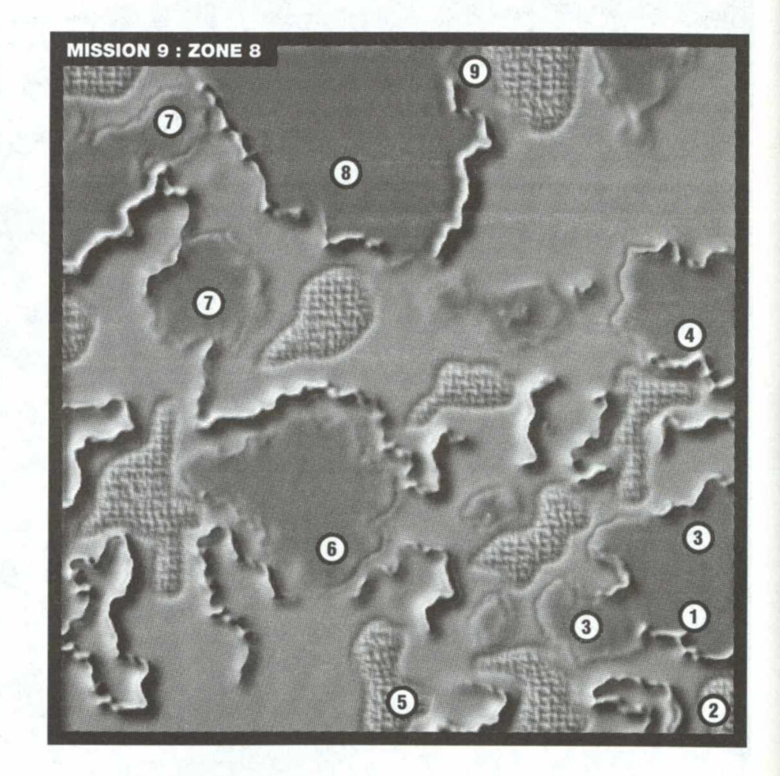
À partir de là, produisez d'autres forces et allez directement au Sud pour capturer la base des mercenaires (**3**).

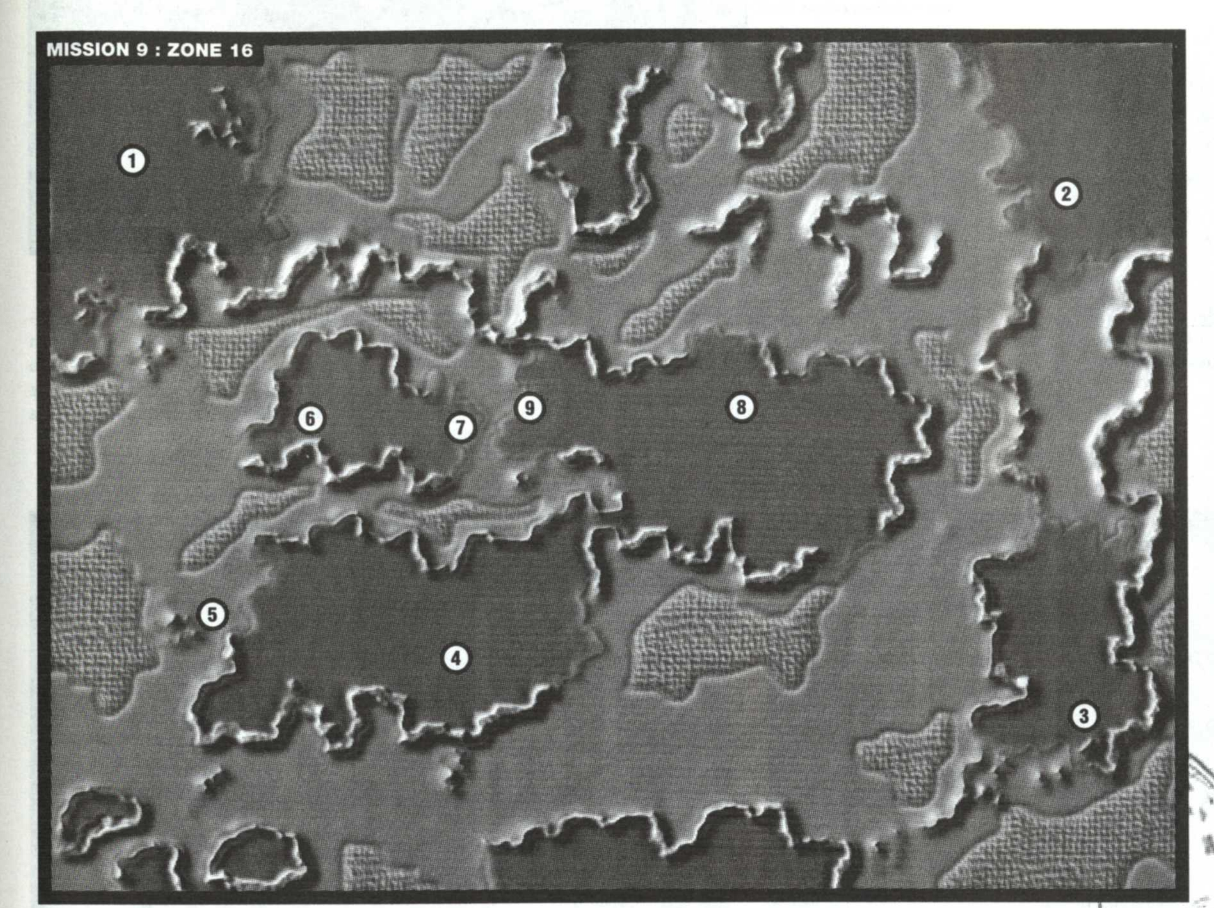
Montez une armée importante pour attaquer ensuite la dernière base Atréides qui se trouve sur le grand rocher Sud-Ouest (**4**). Attaquez cette base par l'Ouest (**5**) car elle y est moins protégée et ne laissez rien subsister.

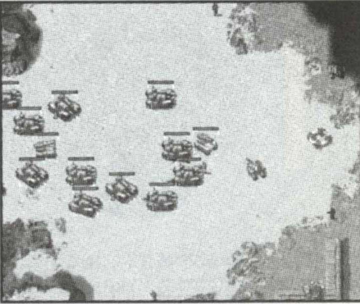
Il vous reste l'Empereur à mater : attaquez d'abord sa petite base qui se trouve sur le rocher au Sud (**6**) de votre base d'origine. Malheureusement, cette base Sardaukar est très mal placée car son entrée (**7**) vous mettra entre deux feux. Il n'est pas inutile d'avoir des troupes de soldats d'élite car ils vous débarrasseront plus vite de ces Tourelles que n'importe quelle autre force (vos Tanks assureront leur couverture pour les protéger des chars qui tenteraient de les écraser).

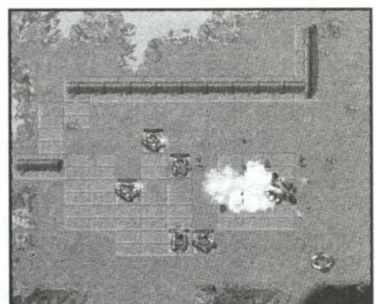
Il ne vous reste plus qu'à détruire la base principale de l'Empereur (**8**) : attaquez par l'entrée Ouest (**9**) car le Chantier de construction se trouve là. Rasez tout et envoyez l'Empereur dans la tombe.








EN NOMBRE, LES DÉVASTATORS DEVIENNENT REDOUTABLES.


C'EST LA FIN...







III) La Maison Ordos

MISSION 1 : ZONE 22



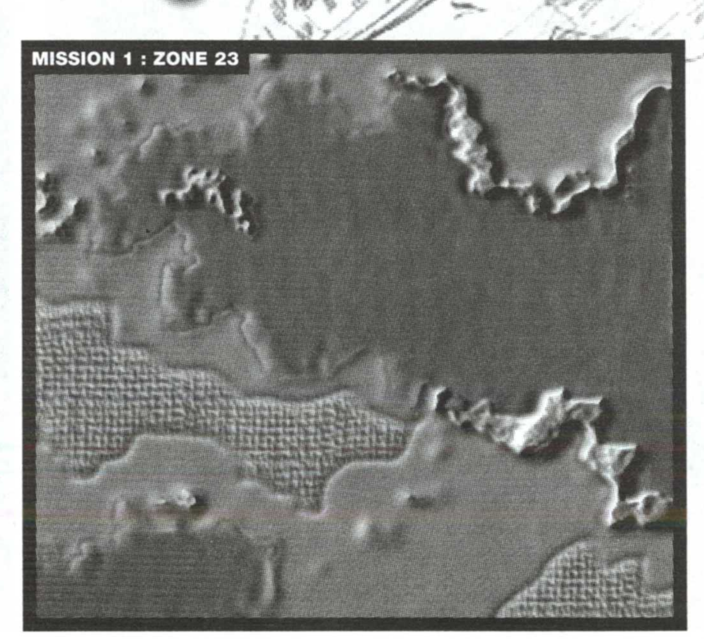
Cette mission est identique à la première mission Atréides : employez la stratégie déjà expliquée précédemment (Mission 1 Zone 17 des Atréides). Il vous faudra par contre un silo, car la Raffinerie s'obstine à ne pas vouloir stocker 2500 épices.

MISSION 1 : ZONE 23

Voir la Mission 1 Zone 17 des Atréides.











"CECI" EST VOTRE MAITRE.
"CELA" N'EST PAS DE TOUT REPOS.

MISSION 2 : ZONE 14

SAUVEGARDE ORDOS MISSION 2

Il faut exploiter exactement la même stratégie que dans la mission 2 des Atréides, sauf que la base ennemie se trouve au Sud (**1**).

MISSION 2 : ZONE 15



La stratégie est identique à celle de la mission 2 des Atréides, à la différence que la base ennemie se trouve au Sud (**1**).

MISSION 3 : ZONE 6

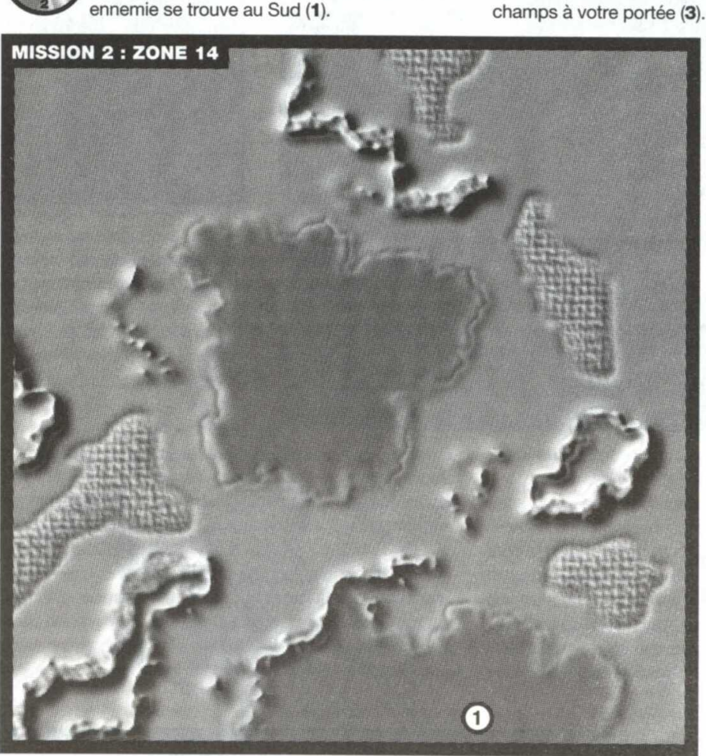


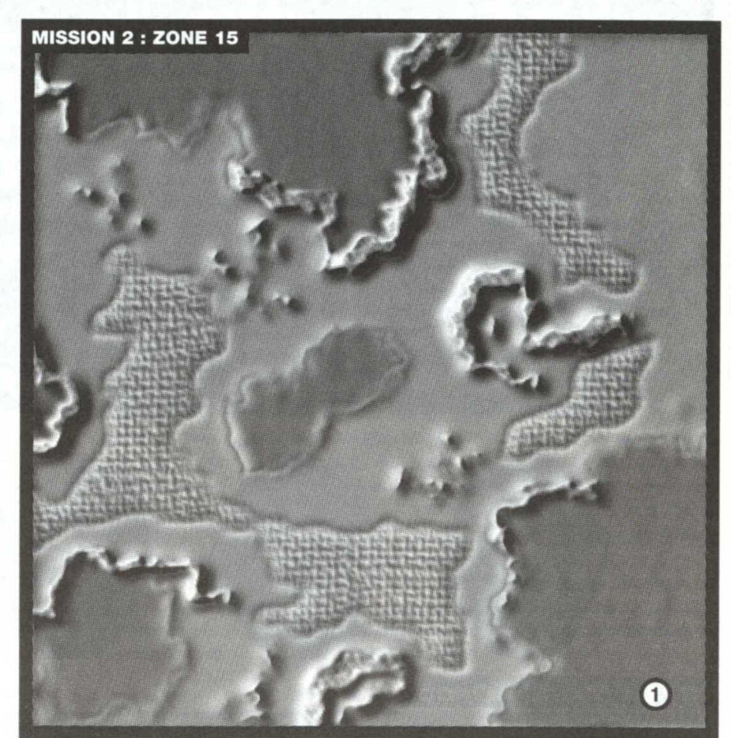
Votre base se trouve au Nord (**1**) et celle des Harkonnen au Sud (**2**). Récoltez l'épice du champ Ouest (**4**). Vous devez ensuite rapidement faire une dizaine de Trikes et autant de Quads (après perfectionnement de l'Usine), afin d'éradiquer la base Ordos le plus vite possible. Détruisez préalablement leur Moissonneuse si vous la voyez récolter dans des champs à votre portée (**3**).

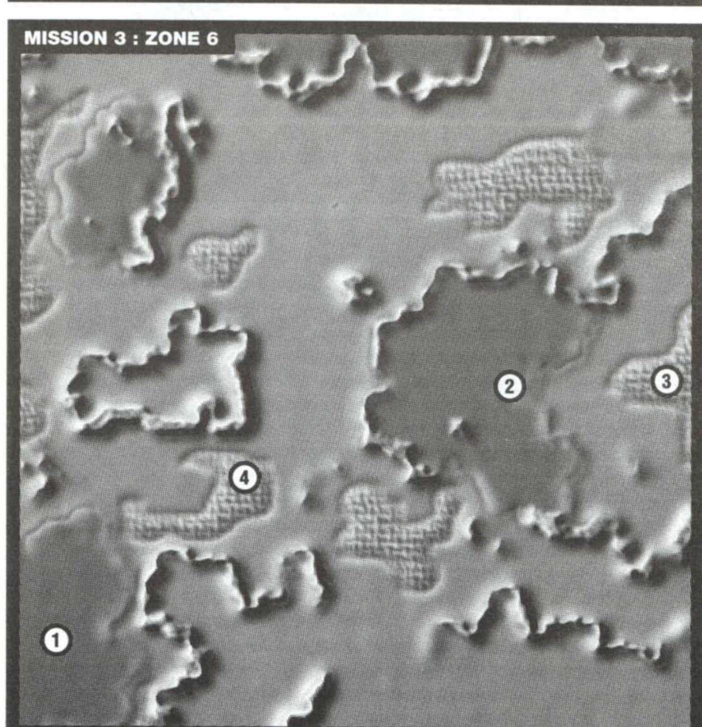
MISSION 3 : ZONE 7

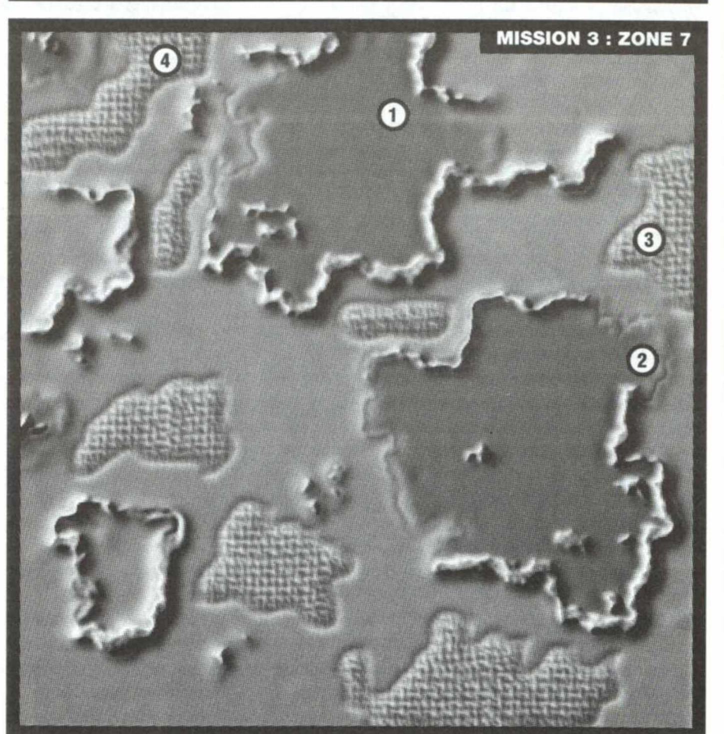


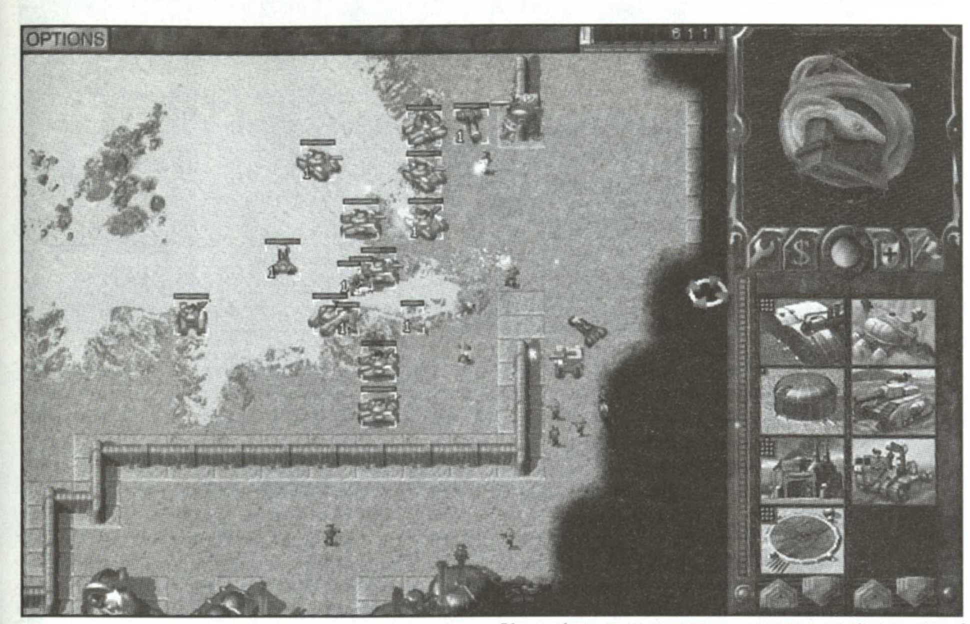
Il faut détruire la base Ordos (**1**) en construisant une Raffinerie sur votre site (**2**) afin d'exploiter les champs Est (**3**). Faites ensuite des Trikes et des Quads (10 de chaque) et avancez sur la base Ordos. Détruisez la Moissonneuse si vous la voyez (**4**) puis occupez-vous de la base.











D'ABORD S'OCCUPER DES TOURELLES PUIS DU CHANTIER : VOILÀ LE PROGRAMME !



MISSION 4 : ZONE 13

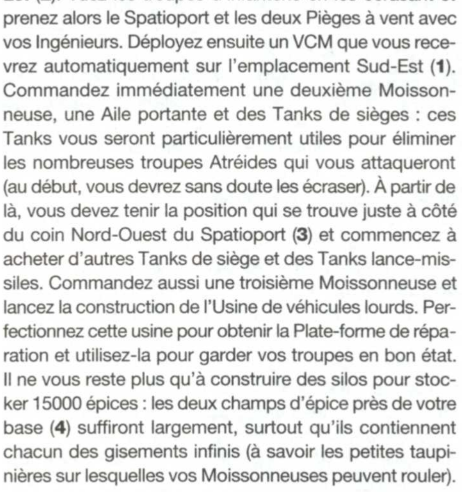
SAUVEGARDE ORDOS MISSION 4

Commencez à faire une Raffinerie pour récolter le champ d'épice qui se trouve juste au Nord de votre base (**1**). Construisez ensuite l'Usine de véhicules lourds et produisez des Tanks. Utilisez vos Tanks pour écraser littéralement les raids de l'infanterie ennemie et régler leur compte aux chars ennemis. Placez une quinzaine de Tanks près du défilé au Nord (**2**) : vous avez sécurisé toute la partie sud de la carte.
Vous avez maintenant la possibilité d'attaquer la base Harkonnen par l'Ouest (**3**) ou la base Fremen par l'Est (**4**) afin de capturer avec un Ingénieur l'Avant-poste radar (**5**). Le plus simple est tout de même de s'occuper de la base Ouest car c'est de là que vient le danger.

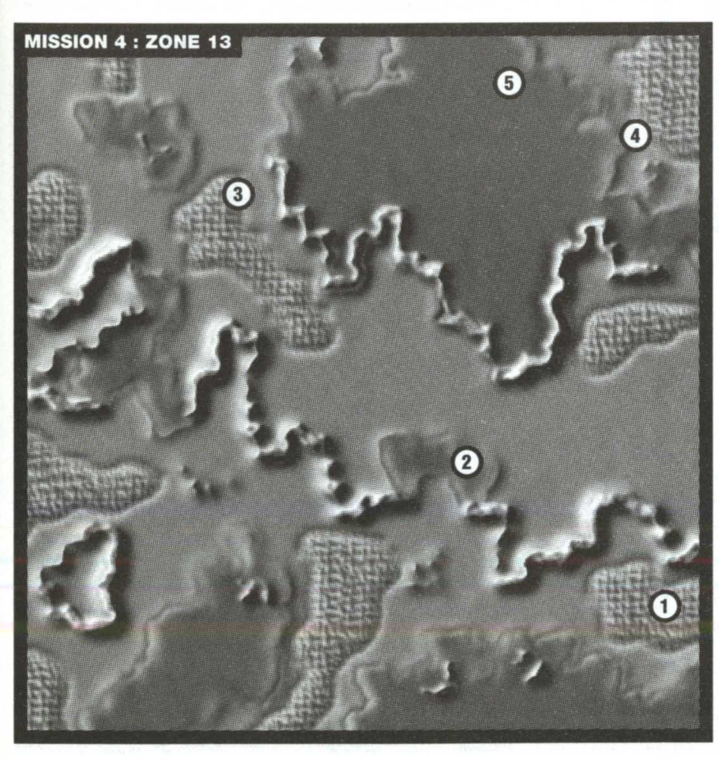
MISSION 5 : ZONE 19

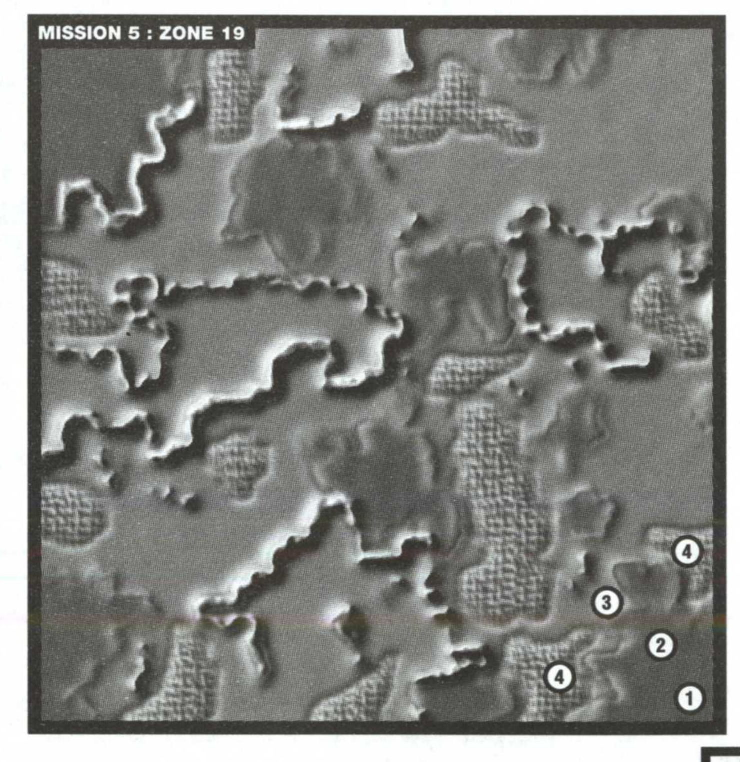
SAUVEGARDE ORDOS MISSION 5

Cette mission est un peu spéciale car vous devez récolter 15000 épices sans vous soucier de raser les bases ennemies. Prenez tout votre groupe de départ (**1**), sauf les trois Ingénieurs, et détruisez la Tourelle qui défend le camp juste au Nord-



Est (**2**). Tuez les troupes d'infanterie en les écrasant et prenez alors le Spatioport et les deux Pièges à vent avec vos Ingénieurs. Déployez ensuite un VCM que vous recevrez automatiquement sur l'emplacement Sud-Est (**1**). Commandez immédiatement une deuxième Moissonneuse, une Aile portante et des Tanks de sièges : ces Tanks vous seront particulièrement utiles pour éliminer les nombreuses troupes Atréides qui vous attaqueront (au début, vous devrez sans doute les écraser). À partir de là, vous devez tenir la position qui se trouve juste à côté du coin Nord-Ouest du Spatioport (**3**) et commencez à acheter d'autres Tanks de siège et des Tanks lance-missiles. Commandez aussi une troisième Moissonneuse et lancez la construction de l'Usine de véhicules lourds. Perfectionnez cette usine pour obtenir la Plate-forme de réparation et utilisez-la pour garder vos troupes en bon état. Il ne vous reste plus qu'à construire des silos pour stocker 15000 épices : les deux champs d'épice près de votre base (**4**) suffiront largement, surtout qu'ils contiennent chacun des gisements infinis (à savoir les petites taupinières sur lesquelles vos Moissonneuses peuvent rouler).





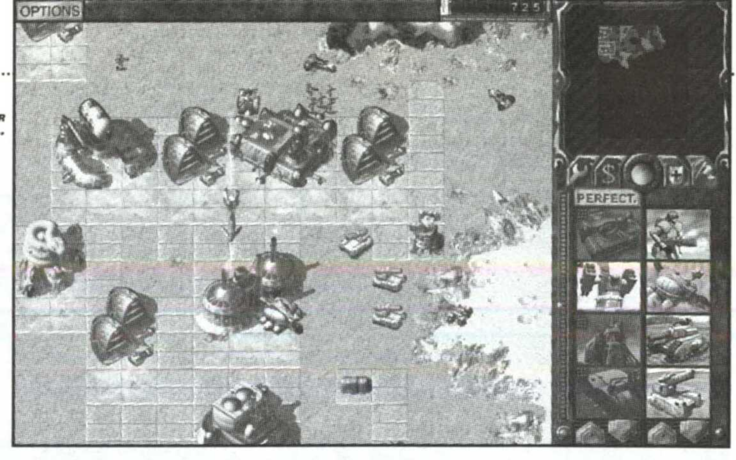








LE MISSILE ATOMIQUE VA TOMBER SUR LA RAFFINERIE...



MISSION 6 : ZONE 16

SAUVEGARDE ORDOS MISSION 6

Le briefing est très clair : vous devez protéger le Spatioport qui se trouve loin au Sud (**1**) car, s'il est détruit, vous perdez. Toute la difficulté vient du début de mission car vous n'avez rien pour le protéger ! Donc commandez tout de suite au Spatioport les unités dont vous avez besoin. Les plus utiles sont les Tanks d'assaut et les Tanks lance-missiles : n'achetez que cela et rien d'autre. Placez ces unités en protection du Spatioport en les mettant juste devant (**2**). En ce qui concerne votre base (**3**), défendez-la avec des Tourelles sur la partie gauche de l'entrée (**4**) et prenez-en soin. Produisez aussi quelques soldats pour attirer les unités qui attaqueraient vos Tourelles à distance de sécurité (tirez sur ces véhicules et rabattez-les tout de suite vers vos défenses). Continuez à achetez des unités aussi souvent que possible pour défendre le Spatioport : lorsque le compteur arrivera à 0, il y aura un assaut majeur (qui vient normalement du Sud) et vous devez le contenir pour prendre définitivement l'avantage. En effet, après trente minutes, le Spatioport commencera à faire des livraisons gratuites de véhicules, dont les fameux Déviateurs. Ne vous privez pas, tout de même, d'en commander d'autres (deux autres Moissonneuses et autant d'Ailes portantes feront aussi l'affaire). Constituez une armée d'au moins quarante chars et attaquez la base Harkonnen dans le coin Sud-Ouest (**5**). Le mieux est d'attaquer la base par l'entrée Ouest (**6**) car le Chantier de construction se trouve à cet endroit. Détruisez les Pièges à vent avant de vous occuper des Tourelles-roquettes, sinon vous subirez de lourdes pertes. Refaites une escouade avec encore autant de chars (gardez-les en bon état grâce à une Plate-forme de réparation) et détruisez la base Atréides qui se trouve au Nord-Est (**7**). Là, vous n'avez pas le choix, il faut passer par l'entrée Sud (**8**). Malheureusement, le Chantier se trouve à la frontière Nord, c'est-à-dire le plus loin possible (**9**) : le mieux, c'est de tendre une embuscade devant l'entrée pour détruire le maximum de force (?), puis de foncer dans la base directement sur le Chantier. Détruisez les Pièges à vent qui se trouvent à côté et vous aurez la vie plus facile avec les Tourelles-roquettes.

MISSION 6 : ZONE 18

SAUVEGARDE ORDOS MISSION 6

Cette deuxième version de la mission est un peu plus difficile car votre base se trouve au centre (**1**), prise entre deux feux (**2**). Le Spatioport est aussi plus directement exposé (**3**). Techniquement, il faut appliquer la même stratégie que pour la mission 6 zone 16, à la différence près que vous aurez besoin de plus de Tourelles pour défendre votre base. Ce sera même un avantage car elles détruiront au passage certaines troupes qui partent à l'assaut du Spatioport.

MISSION 7 : ZONE 8



Dans cette mission vous avez un allié, les Mercenaires, que vous ne pouvez malheureusement pas contrôler. Ils attaqueront d'eux-mêmes, et si leur pertes sont trop lourdes tandis que vous ne tuez aucun ennemi, ils vous laisseront tomber.

La seule solution consiste à développer votre base sur la défensive, dans la partie Sud du rocher (**1**) et à aider les Mercenaires au moins lorsque les Atréides et les Sardaukars attaqueront. Par contre, n'allez surtout pas les aider dans leurs assauts : vous y perdriez toutes vos troupes. Construisez une Raffinerie près des champs d'épice afin de les exploiter (**2**), mais suffisamment éloignée pour pouvoir installer des Tourelles-roquettes (**3**). Faites aussi une Usine de véhicules lourds pour obtenir tout de suite une seconde Moissonneuse qui vous sera fort utile.

Mettez des Chars de siège près des tourelles le plus rapidement possible (c'est-à-dire après avoir fait un Spatioport car c'est plus économique) : cette combinaison défensive fera merveille contre les nombreux soldats ennemis (qui constituent 70 % des attaques).

Mettez aussi trois Tourelles-roquettes tout au Sud du rocher (**4**) et d'autres Chars de siège : vous n'aurez plus rien à craindre de ce côté-là.

Commencez alors à défendre aussi la partie Nord-Est du rocher (**5**) avec toujours la même combinaison défensive : les Mercenaires seront soulagés et vous n'aurez plus qu'à étendre votre base, y compris dans la partie Nord du rocher, mais attention à ne pas bloquer les passages avec vos bâtiments.

Du fait des bombardements d'Ornithoptères qui peuvent venir de tout côté, placez en plus des groupes de deux ou trois Tourelles-roquettes un peu partout dans votre base : vous serez alors aussi en sécurité de ce côté-là.

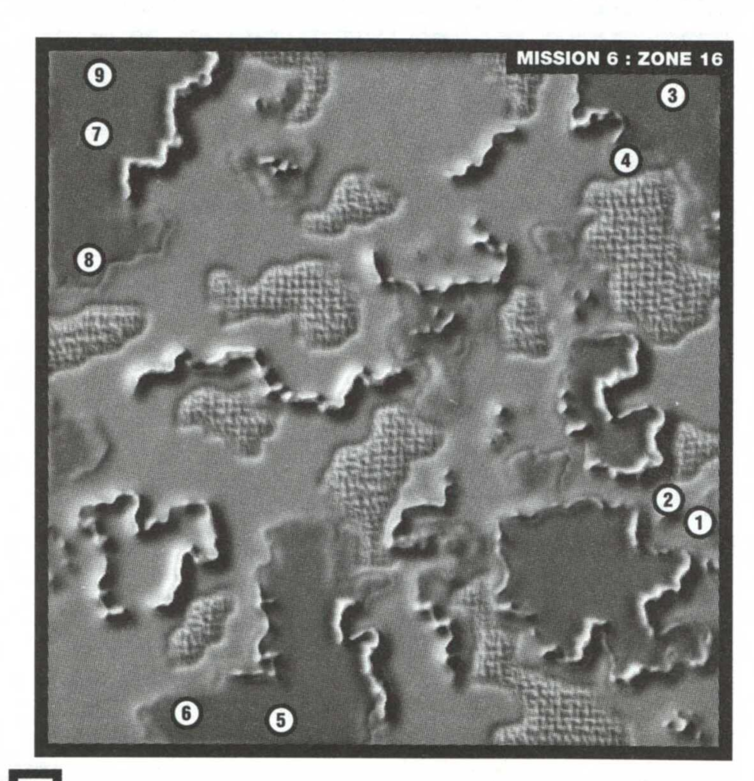
Il ne vous reste plus qu'à acheter des véhicules avec le Spatioport, en commençant toujours par d'autres Moissonneuses et des Ailes portantes pour faire rentrer l'argent plus vite.

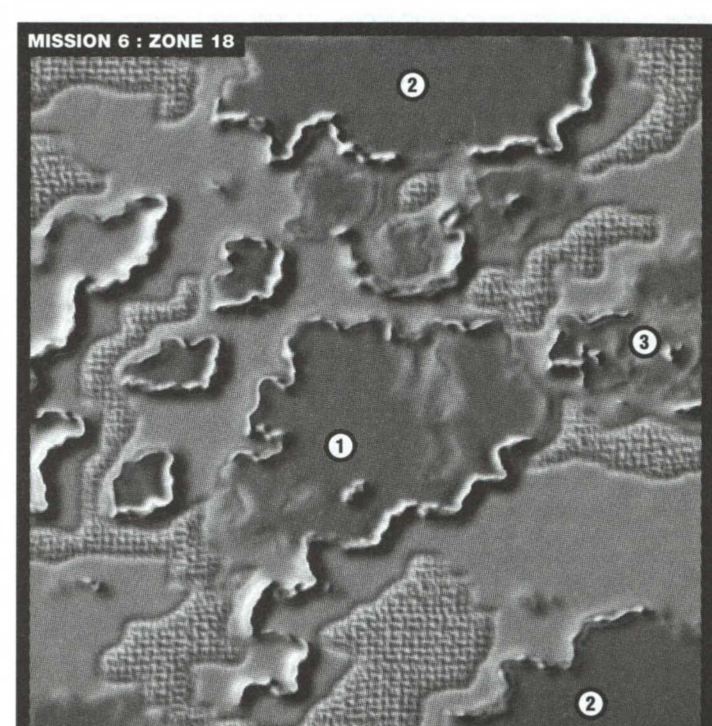
Prenez alors la première petite base Atréides, mal défendue (**6**), en l'attaquant par la seule entrée Est (**7**).

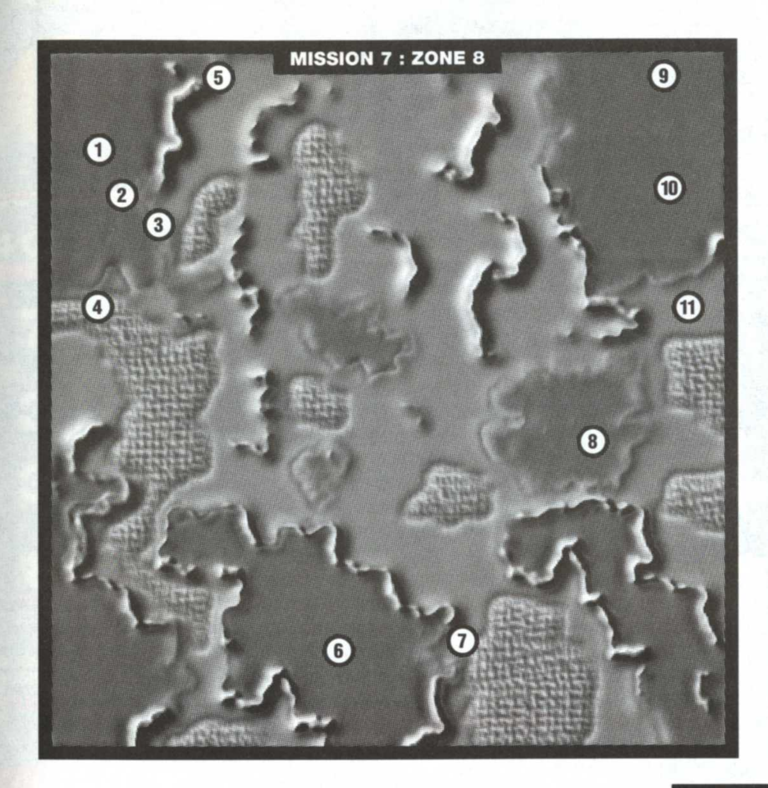
Prenez ensuite la seconde petite base (**8**) et, si possible, capturez sa Raffinerie avec un Ingénieur (préparez des silos afin de la revendre tout de suite).

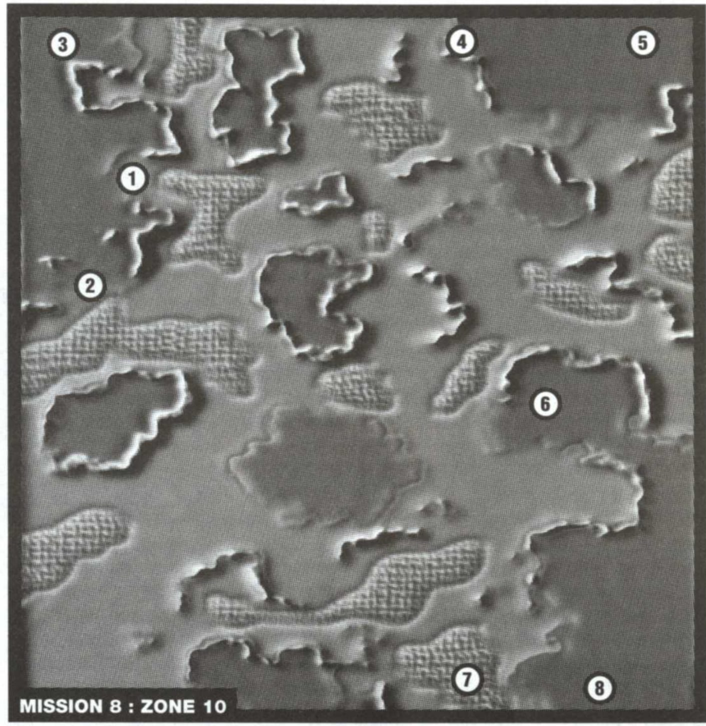
Pendant ce temps, les Mercenaires ont dû pas mal attaquer la base de l'Empereur qui se trouve au Nord-Est (**9**). S'ils ont percé un mur, cela vous donne une occasion formidable : envoyez des Ingénieurs capturer un à un les bâtiments et l'Empereur sera virtuellement hors-circuit.

Il reste la base principale Atréides juste en dessous (**10**) : attaquez-la par le Sud (**11**) en tendant une embuscade et en détruisant toutes les Moissonneuses que vous verrez. Pénétrez dans le camp : rien ne doit survivre.









MISSION 8 : ZONE 10

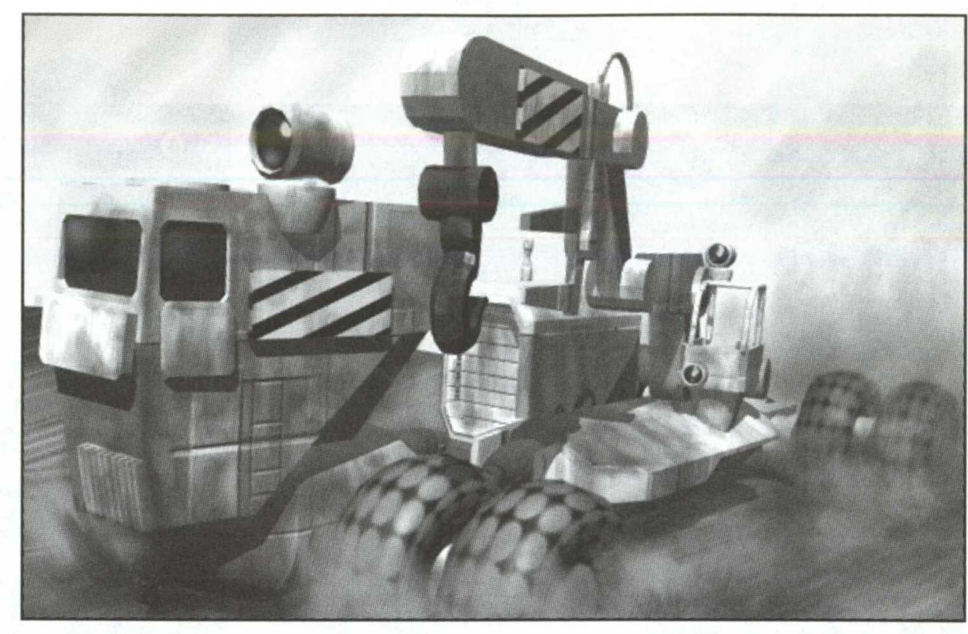
SAUVEGARDE ORDOS MISSION 8

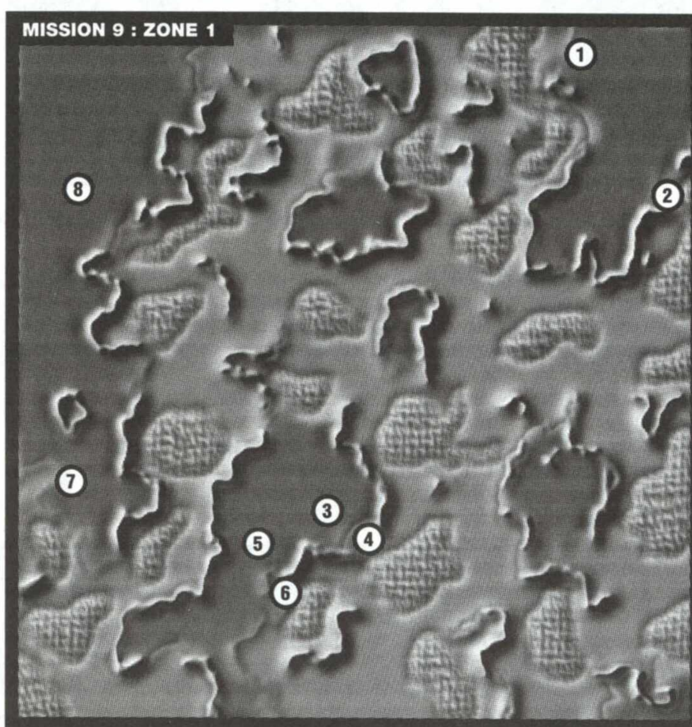
3,9 % de chance de survie, cela ne donne pas vraiment du courage ! Malgré ce briefing désespérant, vous avez tout de même plus de chance que cela grâce à une fonction miracle : la sauvegarde. Si, par malheur, le missile atomique Harkonnen frappe à un endroit vital, rechargez illico votre partie car vous aurez besoin d'avoir tous les atouts de votre côté.
Comme on en a pris l'habitude avec la mission précédente, il faut protéger la base avec des Tourelles-roquettes et des Tanks de siège commandés par le Spatioport pour éliminer l'infanterie.
Les attaques viendront principalement de l'Est (**1**), mais aussi un peu du Sud (**2**), surtout si vous construisez vers le bas. Essayez de vous étendre un minimum au début et utilisez l'emplacement au Nord (**3**) que les Mercenaires ont la bonté de vous laisser. Dès que possible, c'est-à-dire quand votre base est bien défendue, faites un Palais pour avoir des Saboteurs. À ce moment-là, les Mercenaires devraient avoir cassé les murs (**4**) qui bloquent la frontière Ouest de la base Atréides. Attendez qu'une attaque des Mercenaires soit lancée pour pénétrer dans la base en longeant au maximum la frontière Nord et redescendez un peu pour détruire le Chantier de construction (**5**) qui se trouve sous l'Avant-poste radar : vous avez pris l'avantage sur les Atréides. Envoyez régulièrement par cette entrée (**3**) des Saboteurs et des Ingénieurs afin d'annihiler la base en vous occupant des Usines, Caserne, Spatioport et des Tourelles (laissez tomber pour l'instant les Pièges à vent : vous vous en occuperez en fin de partie).
Appliquez la même stratégie des Saboteurs avec la base des Sardaukars, en détruisant d'abord les défenses à gauche, puis l'Usine de véhicules lourds et le Spatioport (**6**). Il vous reste la base des Harkonnen, bien défendue : là, pas de miracle, il va falloir vous constituer une armée pour en venir à bout. Commandez par votre Spatioport des Tanks d'assaut et des Tanks lance-missiles : ils ne feront qu'une bouchée des troupes et des Dévastators si vous tendez une embuscade devant l'entrée Sud (**7**) de la base Harkonnen. Vous devez alors détruire le Chantier de construction qui se trouve au Sud (**8**) pour mettre cette base à genoux. Relancez un second assaut si nécessaire, afin de raser tout ce qui reste sur la carte.

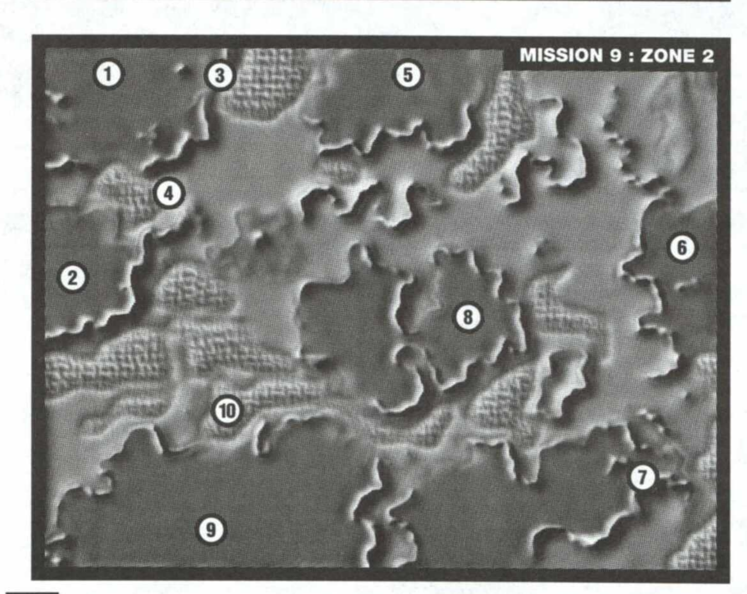


MISSION 9 : ZONE 1

Vous commencez cette mission, qui est la plus facile des deux versions, dans le coin Nord-Est avec des Mercenaires une fois de plus à vos côtés, au Sud (**1**). En plaçant des murs le long de la frontière Ouest, vous forcerez les ennemis à passer par le camp des Mercenaires, ce qui vous donnera quelque répit, mais les champs d'épice seront alors moins proches et tout aussi exposés (**2**). C'est quand même ce qu'il y a de mieux à faire, surtout qu'en plaçant quelques Tourelles-roquettes le long de ces murs, vous êtes assuré de faire quelques victimes. De vos trois adversaires, attaquez d'abord les Atréides (**3**) car ils sont les plus vulnérables et les plus proches. Lancez une grosse attaque contre la base en attaquant par l'Est (**4**) pour faire diversion (technique de l'embuscade fortement recommandée) et utilisez un Saboteur pour détruire le Chantier (**5**) en passant par le Sud (**6**). Une fois la base Atréides tombée, vous allez pouvoir vous enrichir d'épice car la disposition de la carte est en votre faveur : achetez des Moissonneuses et des Ailes portantes, puis encore beaucoup de chars. Attaquez ensuite les Sardaukars en passant par le Sud (**7**) et remontez vers le Nord pour finir la base des Harkonnen, dont le Chantier de construction se trouvera en première ligne (**8**).









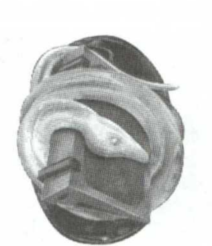
MISSION 9 : ZONE 2

Dans cette version, vous commencez avec une base plus développée (**1**), mais les Mercenaires sont bien plus loin (**2**), ce qui ne facilite pas les choses. Par contre, la défense peut être plus facile à mettre en place car vous disposez d'une grande entrée Est (**3**) : en plaçant un mur et des Tourelles-roquettes, vous inciterez l'adversaire à passer par l'entrée Sud (**4**), qu'il faut bien sûr protéger à fond, mais vous pourrez alors compter sur l'aide probable des Mercenaires. Développez-vous rapidement car les champs d'épice sont mal situés (ils sont au centre de la carte) et cela vous mettra en difficulté. Il est possible de s'installer sur le grand rocher Nord (**5**) et celui à l'Est (**6**) car ils sont inoccupés. Votre première cible doit être les Atréides qui se trouvent dans l'angle opposé de la carte (**7**), mais vous devez les attaquer par l'Ouest car c'est là que se trouvent leurs Pièges à vent et leurs silos (l'argent étant un gros problème dans ce niveau). Rasez la base au minimum et laissez vos Ingénieurs prendre les bâtiments qui ont le plus de valeur afin de les revendre.

Attaquez ensuite la base principale de l'Empereur dont il vous sera possible de détruire pas mal de Pièges à vent (**8**) grâce à des chars qui tirent à longue distance.

Il vous reste à détruire la base Harkonnen qui se trouve dans la partie Sud-Est. Concentrez-vous sur le Chantier de construction (**9**) après avoir tendu une embuscade devant l'entrée la plus à gauche de la base (**10**).

Voilà, après des efforts acharnés, la planète Harrakis est enfin entre vos mains, mais reste à savoir si c'est pour le mieux...







Jeff
Monkey3@club-internet.fr

4 CD-ROM POUR VOTRE PC !

59 F SEULEMENT !



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 9 SEPTEMBRE

70 démos jouables

- Alerte Rouge
- Alone in the Dark
- Ares Rising
- B Hunter
- Bass Masters Classic Tournament Edition
- Battlezone
- Caesar II
- Cannon Fodder
- Castrol Honda Superbike World Champions
- Dark Forces
- Descent
- Destruction Derby
- Doom
- Duke Nukem 3D
- Earthworm Jim
- Esoteria
- F1 Grand Prix
- F1 Racing Simulation
- Fatal Abyss
- Final Fantasy VII
- Gex 2 : Enter the Gecko
- Goblins
- Grand Prix Legends
- Grand Touring Cars
- Incoming
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- Iznogood
- Johnny Herbert's Grand Prix 1998
- Joint Strike Fighter
- Kick Off '98
- Knights and Merchants
- Kuba
- Le 5 ème élément
- Lemmings
- Lode Runner
- M.A.X. 2
- Micro Machines 2
- Mortal Kombat III
- Motorhead (3Dfx)
- People's General
- Plane Crazy
- Pod
- Quake
- Rayman
- Redline Racer
- Sam et Max
- S.c.a.r.s.
- Sensible Soccer '98
- Shadows of the Empire
- Simon the Sorcerer
- Small Soldiers : Squad Commander
- Starcraft
- Sub Culture
- Survival
- The House of the Dead
- The Operational Art of War Vol. 1
- The Race to Galamax
- The Secret of Monkey Island
- The Settlers
- Tomb Raider
- Tomb Raider II
- Total Annihilation
- Total Annihilation : Battle Tactics
- UFO
- Urban Assault
- Warcraft
- World League Soccer '98
- X-Wing vs Tie-Fighter
- Xenocracy
- Yannick Noah Great Courts 3

Add-Ons Collector

Vous trouverez ainsi des mises à jour pour **Balls of Steel**, **Die by the Sword**, **Quake II**, **Total Annihilation**, **Unreal** et **X-Com Interceptor**. Mais ce n'est pas tout : vous aurez aussi accès à des missions supplémentaires et à plein de nouvelles options pour **Age of Empires**, **Fifa '98**, **Flight Simulator '98**, **Quake II**, **Starcraft** et **Unreal**. Et ce n'est pas encore fini, puisque l'on vous offre même un thème de bureau **Riven**, un économiseur d'écran 3Dfx **Redline Racer** et bien d'autres choses encore !

360 Mo de Sharewares

Jeux, utilitaires, mises à jour, divers...

DOSSIER : Musique MIDI

Des séquenceurs (pour enregistrer à l'aide d'un clavier), des éditeurs de partitions (qui jouent aussi les morceaux), des utilitaires de conversion ou de lecture de fichiers MIDI, ainsi que plus de 600 morceaux classés par auteur.

DOSSIER : les plus grands succès des jeux vidéo

Démos et infos à l'appui !

3 JEUX COMPLETS



Jusqu'à 4 joueurs sur un écran

Street Racer Light* (course)

Lancez-vous dans des courses furieuses où les coups les plus tordus sont permis — voire indispensables — pour finir premier ! Des tonnes de bonus, des adversaires retors et jusqu'à quatre joueurs en même temps.

* Bande-son courte

Brain Dead 13 (arcade)



Ce jeu vous plonge dans une aventure complètement folle qui se déroule au cœur d'un laboratoire. Vous devrez vous montrer plus rapide que les terribles créatures qui hantent ces lieux. Un véritable dessin animé qui vous fera vivre une expérience inoubliable !

Arcade America (arcade)



Les monstres se sont échappés, mettant en péril l'organisation d'un mégaconcert rock. Vous n'avez que quatre heures pour les retrouver tous, en passant à travers des phases de jeux variées où la mort vous guette à chaque pas et où le délire sera votre seule récompense...

IL N'EST PAS TROP TARD POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS DE PC COLLECTOR.

POUR CONNAÎTRE LE NOM DES DÉMOS ET DES JEUX COMPLETS PARUS DANS LES ANCIENS NUMÉROS DE PC COLLECTOR :

3615 PC SOLUCES* RUBRIQUE PC COLLECTOR

OU SUR INTERNET : WWW.PCSOLUCES.COM

* (Éditeur TEOFIL 1,29 F/mn)

BON DE COMMANDE

À RETOURNER AVEC VOTRE RÈGLEMENT ET SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
PC COLLECTOR, CYBER PRESS PUBLISHING, 6 Bd Gal Leclerc, 92115 CLICHY Ced

◯ ***Oui, je veux recevoir le n° :*** ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5 ☐6 ☐7 ☐8 ☐9 ☐10 ☐11 ☐12 ☐13 ☐14 ☐15 *de PC Collector avec leurs CD-Rom,*
☐ *au prix de 69 FF par numéro,* ☐ ***OFFRE SPÉCIALE : 3 NUMÉROS AU CHOIX POUR 150 FF*** *et j'ai bien noté que le port était compris*.*

◯ *Total de ma commande :* .... *Ci-joint mon règlement à l'ordre de PC SOLUCES par :* ☐ *Chèque bancaire ou postal* ☐ *Mandat*

☐ *Carte Bleue n°* ⌊ ⌋ ⌊ ⌋ ⌊ ⌋ ⌊ ⌋

expire fin ⌊ ⌋ ⌊ ⌋

NOM .... **PRÉNOM** ....

ADRESSE ....

C.POSTAL .... **VILLE** ....

PAYS .... **AGE** .... ***Signature obligatoire***

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires par n° (79 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 01 41 06 44 46.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

PC SOL 20